Dennis Detwiller
Adam Scott Glancy
John Tynes

Countdown

DELTA GREEN

L'Appel de CTHULHU©

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR





6e ÉDITION FRANÇAISE

Countdown

Adam Scott Glancy, Denis Detwiller & John Tynes

"ILS N'ONT AUCUNE IDEE DE L'ENFER
QUE JE LEUR AI PREPARE.
PUISSE DIEU AVOIR PITIE DE MON AME"



Éditions Sans-Détour





Crédits

Pour la version américaine

Par Dennis Detwiller, Adam Scott Glancy et John Tynes.
Matériel additionnel par Adam Crosshingham, John H. Crowe III, Daniel Harms Davide Mana, Graeme Price et plusieurs autres personnes.
Illustration de Toren Atkinson, Dennis Detwiller, Heather Hudson et John T. Snyder.

Auteurs : Dennis Detwiller, Adam Scott Glancy et John Tynes
Développeur/Directeur : John Tynes
Directeur artistique : Dennis Detwiller
Illustrateurs : Toren Atkinson, Dennis Detwiller, Heather Hudson et John T. Snyder
Relecture : Brian Appleton et Dennis Detwiller
Illustrations techniques : Dennis Detwiller
Conception des Shans : Dennis Detwiller
Matériel additionnel : Adam Crosshingham, John H. Crowe III Daniel Harms, Davide Mana, Graeme Price et plusieurs autres personnes.
Testeurs : Brian Appleton, John H. Crowe III, Dennis Detwiller, Adam Scott Glancy, Blair Reynolds
Remerciements particuliers à : Adam Crosshingham, Rik Kershaw-Moore, Graeme Price
DELTA GREEN créé par John Tynes
GRU SV-8, SKOPTSI, PISCES et l'ARMEE DU TROISIEME OEIL créés par Adam Scott Glancy
Le GROUPE OUTLOOK, la SECTION D et les GARDIENS DE LA FOI créés par Dennis Detwiller
TIGER TRANSIT créé par Adam Scott Glancy et John Tynes
PHENOMENE-X créé par Dennis Detwiller et John Tynes

Pour la version française

Traduction : Traduction : Karim "CyberZ" Ennassiri, Dogan Ogreten-Weis, Andre Caplain, Benoît Desbordes, "Irma la Douce", Eric George, Bruno Harelle, Michel "Mitch" Le Roy, Raphaël Delcroix, Hervé Boudoir, Yannick Maglott-Lavayre, Mikaël "Danto" Poujol, Gaël Bonnand, Nicolas Caillon, Sébastien "Fox" Gras, Patrick Trempond, Eric Dubourg, John Grümph, Vivien Feasson et Patrice Mermoud
Relecture : Lisette Hanrion
Direction artistique et éditoriale : Christian Grussi
Textes additionnels et mise à jour : Romuald Calvayrac
Mise en page et recherche photographique : Romuald Calvayrac
Illustration de couverture et portraits : Greencat
Plans : Christine Schlicht
Merci à Mark "Najael" Bourcy pour les éléments graphiques de sa couverture alternative

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-32-0
Édition et dépôt légal : juin 2011

Delta Green est publié par Pagan Publishing pour le je de rôle L'Appel de Cthulhu
Publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc. pour la France

Table des Matières

Introduction **4**

PISCES **10**
Les Insectes de Shaggai 12
PISCES 20
Personnalités de PISCES 37
L'Armée du Troisième Œil 46
Personnalités de l'Armée du troisième Œil 56

GRU SV-8 .... **62**
GRU Spetsialni Viedotstvo 8 64
Personnalités de GRU SV-8 82

Les Skoptsis **90**
Les Skoptsis 92
Personnalités des Skoptsis 102

Le Groupe PERSPECTIVES **108**
Le Groupe PERSPECTIVES 110
Personnalités du groupe PERSPECTIVES

Phénomène X **126**
Phénomène X 128
Personnalités de Phénomène X 136

Tiger Transit **142**
Tiger Transit 144
Personnalités de Tiger Transit 158

Les Réserves D **168**
Les Réserves D 170

Les Gardiens de la Foi **180**
Les Gardiens de la Foi 182
Personnalités des Gardiens de la Foi 192

Le Mythe d'Hastur **196**
Le Mythe d'Hastur 198
Le jeu de tarot du Roi en Jaune 211

Scénarios **216**
Une victime de l'Art 218
Étages Nocturnes 228
Lettre morte 244

Les agences mondiales **282**
Les agences fédérales internationales 284
République Islamiste d'Afghanistan 286
République d'Afrique du Sud 287
République fédérale d'Allemagne 290
République d'Argentine 293
Commonwealth d'Australie 296
Canada 300
République Populaire de Chine 309
Colombie 313
République populaire démocratique de Corée 314
République de Corée 318
République de Cuba 321
Royaume du Danemark 324
République arabe d'Égypte 326
Royaume d'Espagne 327
Etats-Unis d'Amérique 328
République de Finlande 332
République française 333
Interpol 344
République d'Irak 346
République Islamique d'Iran 347
État d'Israël 351
République italienne 354
Japon 358
Royaume hachémite de Jordanie 360
Grande Jamahiriya arabe libyenne populaire socialiste 363
États-Unis mexicains 364
Nouvelle-Zélande 365
République Islamique du Pakistan 369
République de Pologne 373
Roumanie 374
Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord 375
Fédération de Russie 400
République du Salvador 415
Royaume de Suède 416
Confédération Suisse 418
République de Turquie 420

Annexes **422**
Pouvoirs psychiques 424
Extraits des dossiers du Professeur Emerson 434

Index **445**

Introduction

C'est facile d'être cynique. Dans ce monde, les raisons ne manquent pas. Prenez l'exemple de la notion même de gouvernement, une structure bureaucratique dont la raison d'être est de pourvoir aux besoins de la société, qui ne véhicule plus aucune connotation de progrès et de bienfaisance. "Gouvernement" n'est plus synonyme que d'exploitation, ambition, cupidité et démagogie. L'instrument même que nous avons créé pour satisfaire les besoins de base des hommes ne sert plus maintenant que lui, avant toute autre chose. Au mieux, les gouvernements ne sont plus que des amas hypertrophiés de moutons incompétents consommant les ressources aussi vite qu'ils peuvent les rassembler ; au pire, ce sont des parasites absorbant l'énergie d'une nation pour combler les désirs personnels de quelque bipède au pouvoir qui a réussi à tromper les électeurs cette année.

Mais évidemment, il y a le secteur privé. Comme aiment à nous le rappeler les bipèdes au pouvoir, le "gouvernement" aurait beaucoup à apprendre du monde des "affaires", peuplé de rusés humanoïdes qui ont inventé le système pyramidal dans lequel des employés laborieux créent de la richesse pour la remettre aux échelons supérieurs jusqu'au coffre du Pharaon. Nos capitaines d'industrie vivent dans la nouvelle Vallée des Rois et, tout comme les monarques de l'ancienne Égypte, leurs esprits – sous la forme de corporations – leur survivent bien après que leurs corps ne soient embaumés et inhumés dans les meilleurs sarcophages d'ébène que l'argent puisse payer. Oui, faisons en sorte que le gouvernement ressemble plus au monde des affaires.

N'oublions pas le milieu éducatif. Après tout, les écoles et les universités représentent le creuset où se forge notre futur. La nouvelle génération étudie pour nous succéder, pour améliorer notre monde. Et nous faisons de notre mieux pour l'y aider. Nous offrons à leurs professeurs des salaires de misère, leur imposons des horaires infernaux et attendons d'eux qu'ils vivent comme des esclaves "pour le bien des enfants". Les bons professeurs sont écrasés, les mauvais jouent d'appuis politiques pour être titularisés et ceux qui sont entre les deux discutent pour savoir combien d'écrivains blancs de sexe masculin peuvent danser sur la pointe d'un syllabus. Et pendant ce temps là, nous fermons les yeux sur les persécutions du faible par le fort, de l'individu par le groupe, du pauvre par le privilégié, leur inculquant le comportement même que nous n'arrivons pas à supprimer dans notre espèce dans son ensemble : la peur de ce que nous ne comprenons pas (Lovecraft émet une petite toux polie et nous rappelle doucement que la plus ancienne peur de l'homme est celle de l'inconnu.) Un grand merci au système éducatif.

Et pendant que nous y sommes, parlons de la religion. Si la religion ne donne pas aux cyniques des raisons de faire des commentaires, qui en donne ? Au Moyen-Orient et en Europe de l'Est, des chrétiens, des musulmans et des juifs sont encore occupés à livrer à nouveau des guerres terminées depuis mille ans, se vengeant sans relâche de torts qui seraient tombés dans l'oubli sinon. L'Inde, berceau de la résistance non violente et de certains des systèmes de croyances complexes les plus éclairés et les plus beaux au monde, est maintenant une puissance nucléaire, et nerveuse en plus. Les sectateurs japonais attaquent dans le métro avec du gaz innervant, tandis que les Américains se tuent par dizaines. Les catholiques abjurent le contrôle des naissances dans un monde dont la population explose bien au delà des limites du raisonnable. Les baptistes voient la marque du diable dans Disneyworld. Pour chaque congrégation qui promeut la douceur et la raison, on en trouve une quantité qui se complaisent dans la peur et la haine. Le chemin est lumineux mais peu fréquenté.

Il reste le sport ? L'exemple particulièrement inspirant des athlètes de notre fin de siècle.

Ouais.

Vous voyez ce que je veux dire.

Du point de vue du cynique, nous vivons dans un monde terrible. Tout n'est qu'ordure (et au rythme où nous allons, tout ne sera bientôt *réellement* qu'ordure). Et que faisons-nous, ici, chez Pagan Publishing, pour ça ? Nous livrons au monde un miroir de 432 pages, plein de sombres fêlures, appelé *Delta Green : Countdown*. Un catalogue d'horreurs, un bestiaire de démons contemporains, un golf miniature en neuf étapes sur le thème de la damnation humaine.

Mais c'est un jeu, direz-vous. Un jeu qui se situe dans un univers de monstres grouillants et de terribles divinités d'au-delà de l'espace et du temps. C'est vrai. Mais si vous jetez un œil sur la page suivante, vous y verrez un certain nombre de mentions de "Personnalités". Il s'agit de personnes. De bipèdes au pouvoir. De rusés humanoïdes. Il ne s'agit pas de "Monstruosités" parce que les monstres ne sont pas importants ; ils sont justes amusants pour jouer un peu avec. L'important, c'est les gens qui font sortir les monstres des ombres et ce qu'ils espèrent gagner par ce moyen.

J'ai dit plus haut qu'il est facile d'être cynique, et ça l'est. C'est *facile* dans le sens où ça ne présente aucune difficulté. Est-il difficile de regarder le monde autour de vous et d'y trouver des défauts ? Pas du tout. En plus, c'est sans danger. Si vous parcourez ce monde empli d'un détachement froid et plein d'ironie, confiant dans l'idée qu'il n'est qu'ordure, vous ne laisserez jamais qui que ce soit s'approcher assez de vous pour souffrir. Être cynique est sans danger.

La compassion. Ça, c'est difficile. Risqué, même.

Les hommes et les femmes de Delta Green font leur boulot parce qu'*ils s'en soucient*. Ils agissent en essayant de rendre le monde meilleur d'une façon dont eux seuls sont capables.

Ce livre est pour eux. Pour ceux qui sont capables de voir le monde au travers des verres du cynisme et d'enlever ces derniers assez longtemps pour faire quelque chose pour lutter contre ce qu'ils voient.

J'espère que ce livre est pour vous, aussi.

John Tynes

Massacre dans le quartier des ambassades

Huit personnes ont été tuées au cours d'une fusillade devant l'ambassade des Etats-Unis à Londres.

Les soldats britanniques et américains ont ouvert le feu et tué quatre terroristes de l'IRA, empêchant apparemment un attentat suicide à la bombe contre l'ambassade. Trois soldats du SAS et un Marine américain sont morts à cause de blessures par balles et quatre hommes du SAS et cinq Marines ont été blessés, leurs jours n'étant pas en danger. Un engin explosif a été retiré de la voiture des terroristes et désamorcé par les équipes de déminage. Le Premier Ministre David Cameron a déclaré que cette attentat était "répugnant, tout simplement répugnant, mais cela ne nous fera pas abandonner la cause de la paix en Irlande du Nord".

Aux environs de 10h30 PM, une berline volée s'est approchée des grilles de l'ambassade, avec trois hommes et une femme à son bord, signalés comme des étant des membres notoires de l'IRA par Whitehall. Ils ont tenté de forcer le passage pour atteindre le territoire de l'ambassade mais furent déjoués par deux camions rapides du SAS qui leur ont coupé le chemin. La fusillade qui a suivi a rempli l'Allée des ambassades du bruit des armes automatiques et des cris des blessés.

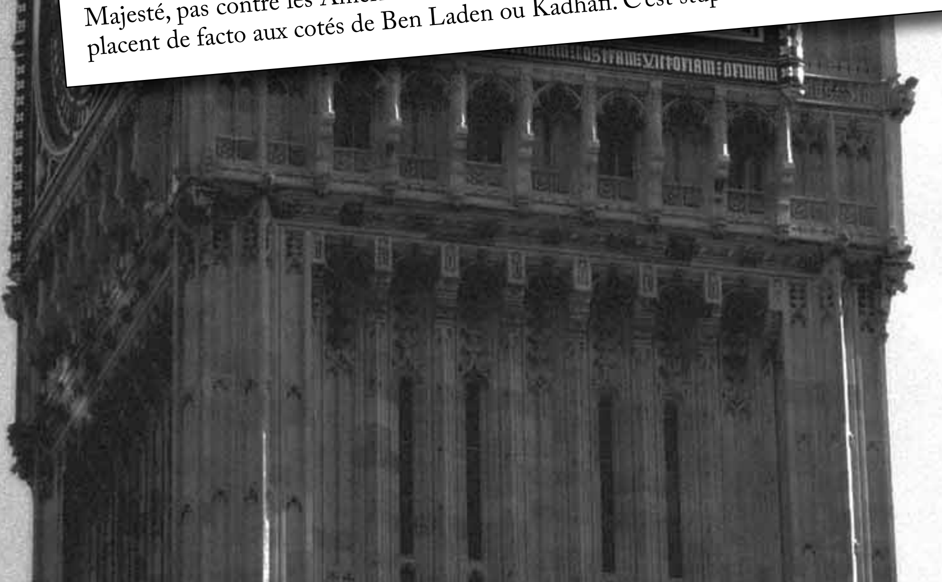
Sarah Brightman, chauffeur à l'ambassade d'Italie située un peu plus bas dans la rue, a entendu le bruit de la bataille. "On aurait dit *Il faut sauver le soldat Ryan*. J'étais pétrifiée. J'ai regardé par la fenêtre et j'ai vu ces hommes avec des pistolets mitrailleurs, des gens qui couraient, qui criaient. Je n'arrivais pas à y croire.

Nos sources attribuent cette action conjointe de SAS et des Marines à un tuyau obtenu quelques minutes à peine avant l'attaque. La bombe a été estimée d'une puissance suffisante pour détruire l'ambassade, causant d'énormes dégâts et de nombreux morts.

Les chefs de l'IRA ont formellement démentis être impliqués dans cet assaut manqué.

En Amérique, le Président Obama, ardent supporter du processus de paix en Irlande, s'est déclaré attristé par cette nouvelle. Il a salué la bravoure de soldats et a rejoint Cameron en insistant sur le fait que le «parcours vers la paix ne peut être influencé par les actes monstrueux des terroristes».

Les analystes s'interrogent sur la cible de cet attentat. Derek Wallis, un membre de l'Institut Paddington, a fait remarquer que l'IRA s'était toujours abstenu dans le passé de s'en prendre à des cibles américaines. «Ils se battent contre le gouvernement de Sa Majesté, pas contre les Américains. En s'attaquant à l'ambassade des Etats-Unis, ils se placent de facto aux cotés de Ben Laden ou Kadhafi. C'est stupide.»



–|-Serveur Sécurisé Delta Green V24.6-|-FILE VIEWER 3.2-|-Décodage PGP en cours-|-Veille toujours tes arrières, Joe-|-

```
USER ALPHONSE, WELCOME TO FILE VIEWER 3.2
>Load 072499.adv -pgp
LOADING FILE 072499.ADV -PGPY
FILE 072499.ADV REFS 3274.REP LOAD ALSO (Y/N)
>y -pgp
LOADING REF FILE 3274.REP -PGPY
```

=========================
<<<ORDRE A DUREE INDETERMINE>>>
=========================

DE: Cellule A
A: TOUS LES CHEFS DE CELLULE POUR DIFFUSION IMMEDIATE
PRIORITE ALPHA 1

ORDRE GENERAL A TOUS LES MEMBRES DE CELLULES ACTIFS OU INACTIFS

Nous sommes entrés en contact avec une force hostile opérant au Royaume Uni. Cette force semble avoir des amis haut placés dans les forces militaires et de renseignement dans tout le pays. Jusqu'à nouvel ordre, tout représentant du gouvernement britannique devra être considéré comme hostile.
La Cellule Y a eu des pertes et est peut-être perdue. Aucun contact n'est permis avec l'agent survivant de la Cellule Y pour quelque raison. L'agent Yevgeni doit être placé sur la liste noire. De nouvelles affectations seront opérés pour la Cellule Y.
Tous nos agents, actifs ou inactifs, doivent quitter immédiatement le territoire du Royaume-Uni jusqu'à nouvel ordre. Aucun agent actif ou inactif, ne rentrera sur le territoire du Royaume-Uni pour quelque raison que ce soit, sans autorisation préalable de la Cellule A.
Les membres de Cellules actifs ou inactifs devront signaler tout nouveau contact avec des membres officiels du gouvernement britannique, quelle qu'en soit la raison, immédiatement à la Cellule A.
Tout les agents ayant eu par le passé des contacts ou des expériences avec les services de renseignement, contre-espionnage, militaires ou de police du Royaume-Uni doivent immédiatement transmettre un rapport concernant ces contacts à la Cellule A.
Un rapport sur l'état de la situation au R.U. suit.

Bonjour chez vous,
Alphonse

RAPPORT #3274
DATE : 25 Juillet 1999
AGENTS : Yevgeni, Yolande, Young
RESUME : Rapport sur l'opération désastreuse menée par la Cellule Y au Royaume-Uni, ayant abouti à l'ordre transmis par la Cellule A à tous les agents d'éviter les Royaume-Uni.
STATUT : Ouvert

PRIORITE ALPHA 1
Opération EARL GRAY

La Cellule Y a été affectée à cette mission à la suite de votre requête d'enquêter pour savoir si l'agence de renseignement paranormale britannique de la Seconde Guerre mondiale est toujours en activité et peut-être responsable des problèmes rencontrés par le Dr Fulani au cours de son enquête sur l'Armée du Troisième Œil. Vous avez signalé que cette agence répondait à l'acronyme PISCES. La Cellule Y, qui s'est trouvée à plusieurs reprises impliquée dans des opérations en Europe continentale et en Angleterre par le passé, semblait parfaite pour cette mission.
La Cellule Y a interrogé le père de Lee Coleman, Edgar (Vous vous souviendrez que Coleman est le fondateur de l'Armée du Troisième Œil). En 1994, le gouvernement britannique a effectué, par le biais du Département américain de la Justice, une perquisition au domicile des Coleman pour y saisir tout matériel susceptible d'aider à sa capture. Les affaires personnelles de Lee Coleman ainsi que sa correspondance avec sa famille furent alors saisis. Le plus important toutefois est le coup de téléphone reçu par Edgar Coleman de son fils, après l'évasion de Lee de l'hôpital où il était soigné à la suite de son autotrépanation.
«...L'essentiel de ce qu'il disait était inintelligible et ce que je comprenais n'avait aucun sens. Mon fils disait qu'il ne pouvait pas rentrer à la maison avant d'avoir tué tous les 'fantômes de l'espace'.»
Edgar n'a pas transmis cette information aux Marshals qui ont effectué la perquisition, non plus qu'à l'Anglais qui les accompagnait, un certain «Cotton».

-|- (O)UVRIR -|- (F)ERMER -|- (I)MPRIMER -|- (S)UIVANT -|- (E)FFACE -|- (N)OUVEAU-|- (Q)UITTER -|- (ESP) PAGE SUIV. -|-

Après l'arrestation de Coleman, le gouvernement anglais a rejeté toutes les demandes de sa famille de lui rendre visite ou d'entrer en contact avec lui, arguant de «précautions liées à la sécurité» et que Coleman serait trop violent et imprévisible pour recevoir des visiteurs ou mener une communication normale.
La Cellule Y a découvert les faits suivants concernant les membres/victimes de l'Armée du Troisième Œil. La liste qui suit comporte des noms, professions et dates approximatives de trépanations.

Emprisonnés :
Lee Coleman, 10/89
Etudiant (Ingénieur des Mines).

Internés :
Richard Rowland, 12/98
Ingénieur Electricien,
Ministère de la Défense (MdD).

Francine Parch, 10/91
Programmeuse informatique , MdD.

Stuart Grayson, 08/92
Administration,
Agence Spatiale Européenne (ESA).

William Downing, 02/93
Ingénieur en Aérospatiale,
British Aerospace.

Thomas Cuthbertson, 09/93
Capitaine de la Royal Air Force détaché à l'ESA.

Cerveau endommagé :
Julia Charlwood, 03/90
Membre du Parlement (Tory).

Wade Cullen, 01/92
Ingénieur Electricien, British Aerospace.

Décédés : Penellope Bealle, 06/90
Professeur de physique à l'université de Cambridge.

Sam Arnold, 11/90
Administration, ESA.

Steven Stowe, 03/91
Ingénieur en Aérospatiale, ESA.

On notera que le dernier enlèvement s'est produit en 1993, trois ans avant que Coleman et ses disciples soient arrêtés, et que les décès et dégâts au cerveau sont principalement survenus durant les deux premières années d'existence de l'Armée. Si on prend en compte le rythme des enlèvements durant ces quatre années d'activité, j'ai de sérieux doutes sur le fait qu'ils aient cessé les trépanations durant la période 1994-96. De plus, avec l'amélioration de leur technique de trépanation, il est fort possible qu'il reste des membres de l'Armée en liberté, poursuivant leur œuvre de façon moins apparente qu'une cicatrice chirurgicale au milieu du front.
En 1994, la branche spéciale de Scotland Yard a confié une mission à l'inspecteur chef Margaret Alva de traquer l'Armée du Troisième Œil. L'agent Young connaissait personnellement l'inspecteur chef Alva et l'a persuadée de lui dévoiler les informations suivantes : pour autant qu'elle le sache, les services de sécurité anglais, le MI-5, a pris l'affaire en charge et n'avait besoin de la branche spéciale de Scotland Yard qu'en raison de ses prérogatives d'arrestation. Lorsque l'occasion se présenta de procéder à l'arrestation des membres de l'Armée du Troisième Œil, on utilisa un «leurre» pour les attirer dans une ferme isolée en Cornouailles où une équipe du Special Air Service les captura. A la suite de cette arrestation, Alva et plusieurs autres officiers se virent remettre par un agent du MI-5 nommé «Cotton», un script à mémoriser, lequel devait leur servir pour leur témoignage lors du procès et ils l'ont récité sous serment pour couvrir l'implication du MI-5 et du SAS.
En contactant les agents d'entretien et de maintenance et les gardes des divers hôpitaux et prisons hébergeant les prisonniers, la Cellule Y a appris que les six membres incarcérés de l'Armée du Troisième Œil était confinés dans des ailes de «détention spéciale» avec le moins de contact possible avec leurs geôliers. Un plateau repas de la cellule de Coleman a été dérobé afin de vérifier l'identité des membres emprisonnés. Les empreintes digitales trouvées dessus ne correspondaient pas à celles du dossier de Lee Coleman. Aucune empreinte n'a pu être obtenue concernant les membres anglais de l'Armée.
La Cellule Y a donc décidé de réveiller le fauve qui dormait en lui tirant la queue. Partant du principe qu'il doit rester des membres de l'Armée du Troisième Œil en liberté, ceux qui les pourchassent ont bien du arriver à la même conclusion. auquel cas, ils surveilleraient certainement les deux membres restés libres de l'Armée. L'un d'eux, Wade Cullen, est un infirme cloué dans un fauteuil roulant et confié aux bons soins de sa mère. L'autre, Julia Charlwood, est apparemment une sans-abri schizophrène.
L'agent Young a rendu visite à Cullen et sa mère, Mary, et a pu convaincre cette dernière de le laisser entrer. En visitant la maison, Young a découvert un micro dans le salon. L'entretien s'est déroulé alors avec l'agent Young qui murmurait ses questions et Cullen qui répondait par des dessins sommaires. Cullen étant privé de l'usage de la parole et incapable d'écrire, ces dessins, qui font partie de sa thérapie, constituent son seul moyen de communication.

L'agent Young a photographié tous ce que Cullen a dessiné, y compris des croquis d'hommes avec des choses arachnéennes dans la tête et les Iles Britanniques surplombées d'une énorme toile d'araignée. Wade a affirmé que lui, Coleman et tous les autres membres de l'Armée du Troisième Œil avaient eu, dans le passé, une de ces choses dans leur crâne. Ses dessins semblaient montrer de la lumière éclairant par le biais d'un «troisième œil» et chassant la chose araignée. Lorsqu'on lui demanda s'il connaissait un dénommé «Cotton», Cullen indiqua une tête avec une araignée à l'intérieur.

En quittant le domicile des Cullen, l'agent Young remarqua plusieurs véhicules qui se mirent à le suivre. Il a dénombré au moins quatre suiveurs : un taxi, une motocyclette, une Land Rover et une petite voiture. Décision fut prise de tenter de les semer en passant dans un pub bondé. Dans la confusion qui s'ensuivit, l'agent Yevgeni mit un des suiveurs hors d'état de nuire et l'emmena comme prisonnier. En conséquence de quoi, les autres suiveurs sortirent leurs pistolets et ouvrirent le feu. Nos agents ripostèrent et mirent le «taxi» hors de combat avant de s'enfuir. La Cellule Y fur forcée d'abandonner leur véhicule pour en «acquérir» un nouveau.

D'après sa carte du MI-5, la «dessinatrice sur trottoir» capturée se nommait Felicia Price. Elle a été interrogée (sans qu'il soit fait usage de persuasion physique) et a révélé plusieurs choses. Price parut sincèrement choquée des passeports diplomatiques et des cartes d'identification de nos agences fédérales que lui ont présentés nos agents. Il semble que son équipe et elle aient été informés qu'ils devaient filer un groupe de terroristes de l'IRA engagés en Amérique. Il semble qu'il lui ait fortement déplu que son unité antiterroriste ait été employée pour ce qu'elle a qualifié de «branlette-party de Whitehall». Elle a déclaré ne pas savoir qui avait donné ces ordres, sinon qu'au MI-5 on appelle ces gens «les Dieux», à cause de leurs positions haut placées dans les services de renseignement anglais. Lorsque la Cellule Y a prononcé le nom de PISCES, elle a paru le reconnaître et était surprise qu'ils en aient entendu parler.

A ce moment, la Cellule Y était convaincue que l'Armée du Troisième Œil était la cible d'une faction interne aux services de renseignement britanniques, peut-être l'agence connue sous le nom de PISCES. De plus, ils pensaient que les membres capturés de l'Armée avaient été soit tués, soit internés quelque part ailleurs, de pauvres aliénés ayant été emprisonnés à leurs places. Troisièmement, cette agence pourchassait encore l'Armée du Troisième Œil et poursuivait la surveillance de ses anciens membres. Le but de l'Armée, tel que la Cellule Y le déduit des dessins de Cullen, était de libérer les gens des choses araignées dans leurs têtes et de délivrer l'Angleterre de la toile dans laquelle elle est prise. Cullen ayant identifié le nommé «Cotton» comme hôte d'une de ces choses araignées, la Cellule Y en conclut qu'une faction des services de renseignement anglais, peut-être PISCES, avait été infiltrée par ces «parasites cérébraux».

Ils ont donc décidé de retourner à l'ambassade américaine pour y faire un rapport complet à la Cellule A sur ce qu'ils avaient appris avant qu'il ne leur arrive quoi que ce soit.

La Cellule Y est arrivée dans la rue de l'ambassade vers 10h30 PM quand deux Land Rovers ont tenter de lui couper le chemin. L'agent Young a réussi à les éviter et a accéléré en direction du portail de l'ambassade. Ils furent alors la cible du feu d'une douzaine d'hommes au moins, en combinaisons commandos et portant des cagoules noires. Deux pneus ont éclaté et l'agent Young a été touché à plusieurs reprises et sauvé par son gilet pare-balles. Malgré ses blessures au bras droit et au cou, l'agent Young a essayé de faire franchir les grilles à son véhicule mais s'est encastré dans une autre voiture en tournant, à une vingtaine de mètres du portail. L'agent Yevgeni a tenté de s'identifier en brandissant son passeport diplomatique par la fenêtre de la voiture mais reçut une balle en travers de la main droite. L'agent Yolande a alors tenté une sortie pour atteindre la grille. Elle a été touchée aux deux jambes et est tombée à une dizaine de mètres du portail. Elle a alors hurlé aux Marines de garde qu'elle appartenait au Département d'Etat et leur a lancé sa carte d'identification.

Les agents Young et Yevgeni ont également essayé de quitter le véhicule par la portière gauche. L'agent du MI-5, Price, servait de bouclier humain. Les mains sur la tête, elle a crié «Ne tirez pas ! Je suis des services de sécurité !» Les commandos ont ouvert le feu, la touchant une demi-douzaine de fois. Tandis qu'elle s'effondrait, les agents Young et Yevgeni ont riposté et se sont placés à couvert devant la voiture. Les gardes de l'entrée ont également riposté, les tirs des commandos venant frapper le territoire de l'ambassade. Les commandos ont crié «SAS ! cessez le feu !» Pendant ce temps, l'agent Yolande fut tuée d'une tir ajusté à la tête tandis qu'elle rampait vers le portail de l'ambassade. En réponse, les Marines ont intensifié leurs tirs.

Les agents Young et Yevgeni ont été coincés à côté de la voiture durant une trentaine de secondes tandis que la bataille faisait rage autour d'eux. Ils ont fait de leur mieux pour rendre leurs coups aux SAS mais furent immobilisés et reçurent plusieurs blessures mineures du fait de ricochets et d'éclats, leur véhicule étant réduit en miettes. Un des Marines lança alors une grenade fumigène par dessus la voiture. Les agents Young et Yevgeni ont décidé de mettre cet écran à profit pour ramper vers les grilles. L'un des Marines a affirmé avoir entendu les SAS hurler «Ne les laissez pas entrer, idiots, ils ont une bombe !»

Trois hommes du SAS se sont précipités vers le portail et il y a eu un échange de coups de feu aussi brutal que bref dans le nuage de fumée. Les trois SAS furent fauchés par les tirs de nos agents et des Marines. L'agent Young a été touché aux deux jambes et au bas-ventre. L'agent Yevgeni atteint la grille mais a été touché à la fesse gauche et au coude droit. Il a été tiré à l'intérieur de l'ambassade par un caporal des Marines.
D'après les Marines en faction sur la muraille, la bataille s'engagea alors entre les SAS eux-mêmes. Il semble qu'un des SAS ait appelé à cesser le feu et que l'officier en charge l'ait abattu d'une balle dans la tête. A ce spectacle, ses propres soldats lui tirèrent dessus. L'officier s'est alors rué vers la grille mais a été abattu par les Marines et l'agent Yevgeni. Au moment où il est tombé, quelque chose (je cite ici non seulement l'agent Yevgeni mais aussi trois Marines qui en furent témoin) «s'envola de sa tête».
D'après les témoins, cela vola jusqu'à la tête d'un Marine qui hurla, recula en se tenant le visage, se redressa et fit feu sur l'agent Yevgeni. Le caporal empoigna le canon du fusil, sauvant la vie de l'agent Yevgeni qui tira alors sur le Marine, en pleine tête, le tuant sur le coup. La chose qui s'était envolée de l'officier des SAS quitta alors la tête du Marine pour se diriger vers le caporal quand l'agent Yevgeni lui tira dessus en plein vol. Il est apparu qu'il s'agissait d'un sorte d'insecte de près de trente centimètres de long.
Dans la fusillade devant l'ambassade, trois hommes du SAS ont été tués et cinq blessés. L'agent Young a succombé à l'hémorragie avant de pouvoir être soigné. Dans les minutes qui suivirent, la police métropolitaine de Londres est arrivée sur les lieux, accompagnée d'une armée de journalistes. L'agent Yevgeni a refusé d'être emmené dans un hôpital londonien et insisté pour être transporté par l'hélicoptère des Marines jusqu'à l'hôpital militaire de la base de la RAF et de l'USAF de Bentwaters. Il a fait emporté aussi les restes de «l'insecte» avec consigne que nul ne le voie et qu'il soit conservé congelé, avec les produits toxiques. Du fait de la longueur du trajet et de la gravité de ses blessures, il a perdu conscience durant le voyage.
Lorsqu'il reprit connaissance, près d'un jour après, l'agent Yevgeni a été interrogé durant plusieurs heures par un officier de l'USAF, le colonel Robert Coffey. Celui-ci souhaitait savoir ce qui s'était passé devant l'ambassade et s'est montré particulièrement intéressé par les restes de l'insecte ramenés par Yevgeni. Coffey n'a cependant jamais mentionné la créature et semblait vouloir que Yevgeni en parle le premier. Quoi qu'il en soit, notre agent n'a rien avoué. Les restes de «l'insecte» ont disparu de l'entrepôt de produits dangereux de la base et n'ont pu être retrouvés.
Le «Massacre de la rue des ambassades» a été présenté par la presse britannique comme une attaque de terroristes de l'IRA contre l'ambassade américaine, au cours de laquelle plusieurs hommes du SAS et des Marines auraient perdu la vie. Les anglais ont présenté les corps criblés de balles de trois hommes et d'une femme qu'ils ont présentés comme ceux des terroristes ayant attaqué l'ambassade. Une bombe a même été trouvée dans le coffre de la voiture que nos agents s'étaient appropriée. Les corps étaient bien ceux de membres de l'IRA, ce qui démontre que ceux qui ont préparé cette embuscade contre nos agents avaient même préparé une couverture, y compris les corps des irlandais.
Il m'est revenu par des voies non officielles que le gouvernement de Sa Majesté déclare, en privé, qu'ils ont pris les occupants de la voiture pour un groupe de terroristes de l'IRA lançant une voiture suicide avec une bombe contre l'ambassade américaine. Ils ont présentés leurs excuses pour l'incident mais ne veulent pas expliquer comment nos agents, les leurs et une voiture volée pouvaient, tous ensemble, correspondre à une équipe suicide de l'IRA.
Si la créature tuée par l'agent Yevgeni n'agissait pas seule (et l'amplitude de l'action officielle visant à décourager toute enquête conforte cette opinion), la pire scénario est alors que le gouvernement du Royaume-Uni - notre principal allié durant tout le siècle, sur le plan politique, économique et militaire -- pourrait bien être infiltré par une intelligence étrangère. Intelligence dont nous ne connaissons absolument rien, si ce n'est qu'ils agissent en secret et pour se protéger.
Etant donnée l'étendue de l'influence de ces créatures dans l'appareil du renseignement -- et du gouvernement -- et les extrémités auxquelles elles sont prêtes pour se protéger et détruire l'Armée du Troisième Œil, je ne peux que recommander à la Cellule A que l'interdiction actuelle pour les agents DG de visiter le Royaume-Uni soit maintenue, à l'exception des opérations spécifiquement destinées à enquêter sur cette menace. Il nous faut être très, très prudents en l'occurrence : notre gouvernement lui-même n'a pas fait trop d'efforts pour aller au fond des choses dans cette histoire, probablement pour éviter de nuire aux activités de l'OTAN au Kosovo. Cette situation est très grave et je suis incapable de dire, pour le moment, quel doit être notre prochain mouvement.
-|- EOF -|-
>dial pariah -enc
Numérotation en cours...



Le **mensonge** est un droit La **vérité** est un privilège L'**innocence** est un luxe

Pisces

Chapitre 1

Adam Scott Glancy, avec Davide Mana et Graeme Price



"SI NOUS PARLIONS DE LA PARTIE
– POURQUOI LES PIECES N'ONT-ELLES QU'UNE COULEUR ?
– POURQUOI PAS DES BLANCS ET DES NOIRS, ILS ME POSENT TOUS LA QUESTION.
PAR LEUR DISPOSITION ET PAR LEURS MOUVEMENTS, VOUS SAVEZ CEUX
QUI SONT POUR VOUS ET CEUX QUI SONT CONTRE."
LE PRISONNIER

PISCES

«Si nous parlions de la partie
- Pourquoi les pièces n'ont-elles qu'une couleur ?
- Pourquoi pas des blancs et des noirs, ils me posent tous la question. Par leur disposition et par leurs mouvements, vous savez ceux qui sont pour vous et ceux qui sont contre.»
— Le Prisonnier

Les Insectes de Shaggai



En 1643, au fait de la guerre civile anglaise, un groupe de réfugiés se frayèrent un chemin jusqu'à la vallée de la Severn en Angleterre et à une petite forêt dense connu sous le nom de Goatswood, le Bois de la Chèvre. Ces réfugiés ne fuyaient pas une guerre, un tyran, la peste ou la famine. Ils fuyaient la destruction de leur monde, Shaggai. Il ne s'agissait pas d'une catastrophe naturelle ; ce monde avait été anéanti par Ghroth, «l'Annonciateur et le Scelleur», une entité de la taille d'une planète traversant les espaces glacés de l'obscurité interstellaire. En approchant de notre monde, ces fugitifs – qui se nomment eux même les Shans – s'y sont involontairement retrouvés échoués. Leur choix est simple : la conquête ou la mort.

Origines

Shaggai, le monde natal des extraterrestres arthropodes connus sous le nom de Shans, était en orbite autour d'une étoile binaire bleue située dans la galaxie que nous appelons Andromède. De par les forces gravitationnelles particulières en jeu dans le système solaire double de Shaggai, deux planètes seulement ont pu s'y former : Shaggai et Xiclotl. Les résidus du système emplissaient leurs deux orbites de poussière et d'astéroïdes et ce nuage filtrait les rayons des deux étoiles bleues, les faisant paraître verts comme l'émeraude.
Les forces gravitationnelles imposaient des trajectoires complexes aux orbites des planètes. Lorsque l'astre compagnon éclipsait l'étoile principale, le puits de gravité ainsi créé attirait Shaggai très près. Quand le compagnon se trouvait derrière l'astre principal, l'orbite de Shaggai s'étendait loin dans l'espace. Une conséquence de cette orbite était que la température grimpait et redescendait dramatiquement à la surface de la planète – environ la différence existant entre Venus et Mars. La rotation de Shaggai subissait aussi l'influence des étoiles jumelles. La présence de l'astre compagnon du même côté de l'astre principal et les forces marémotrices inclinaient l'axe de la planète de 14° vers l'intérieur du système. L'oscillation de l'axe et le tracé complexe de l'orbite provoquaient de dramatiques changements climatiques rendant presque impossible l'apparition de la vie sur Shaggai.
L'atmosphère acide de Shaggai plongeait la planète dans l'obscurité, ne laissant qu'une faible partie de la lumière émeraude des soleils atteindre la surface. La seule énergie électromagnétique à passer était constituée de rayons X et gamma émis par les astres jumeaux. L'accumulation et les décharges d'électricité statique provoquaient de fréquents orages.

La vie sur Shaggai

La forme de vie la plus simple et la plus importante de Shaggai n'était autre que ses «mers» noires et huileuses, un composé organique complexe, peut-être un organisme protoplasmique unique, couvrant pratiquement un tiers de la surface de la planète et tiré d'un côté et de l'autre par les gravités des deux étoiles. Les rivages en étaient incrustés, on aurait dit des enchevêtrements de lichens semblables à des lianes dégoulinant de fluides de ces mers qui les recouvraient au gré des marées montantes et descendantes. Ces lichens mouraient lorsque la planète se rapprochait du soleil, libérant des spores au sein des flots, pour qu'ils germent lorsqu'ils seraient rejetés à la côte une fois les conditions redevenues favorables. Un cycle difficile mais régénérateur.
Des formes de vie plus avancées apparurent dans les océans, engendrées par des ouvertures volcaniques sous-marines qui répandirent les éléments nutritifs nés des hautes températures et des hautes pressions vers la surface. Des chaînes alimentaires complexes se mirent en place autour de ceux-ci mais les quantités élevées de radiations et les variations du climat et des marées empêchèrent un développement important de formes de vie complexes en dehors des eaux de profondeur moyenne des océans. C'est ainsi qu'au départ, la vie n'évolua que dans une fine couche où les conditions extrêmes des deux côtés s'équilibraient plus ou moins. La compétition était rude dans cet environnement restreint.

L'évolution des Shans

Il finit par se produire un accident dans le processus de sélection naturelle. Une espèce particulièrement agressive acquit la capacité d'utiliser les radiations électromagnétiques d'ondes courtes et hautes fréquences (plus précisément les rayons X et gamma) pour en tirer l'énergie dont ils avaient besoin pour survivre. Cette espèce était celle des Shans et elle évolua à une vitesse stupéfiante. N'étant plus restreint à une fourchette étroite de profondeur marine, le Shan adulte pouvait atteindre la surface de Shaggai et y survivre, subsistant sur les radiations produites par l'étoile double.

On ne peut trouver qu'un seul équivalent approximatif à l'utilisation de radiations électromagnétiques par les Shans pour en tirer de l'énergie dont leur métabolisme a besoin, à savoir la photosynthèse des plantes terrestres (faute d'un terme plus exact, nous l'appellerons donc «électromagnétosynthèse»). Dans la photosynthèse, les radiations électromagnétiques, en l'occurrence la lumière, fournit à la plante l'énergie nécessaire à la transformation du dioxyde de carbone et de l'eau en molécules organiques, avec production d'oxygène en effet secondaire. Les Shans par contre n'ont besoin que d'une exposition aux ondes électromagnétiques. Aucune conversion de gaz en matière organique n'est nécessaire. Les larves sont une exception, ne développant cette capacité qu'au bout de quelques décennies. Sur Shaggai, les larves vivaient en charognards, dérivant au fil de l'eau pour y consommer les épaves.

Le cerveau Shan a six lobes, répartis en trois paires d'hémisphères droits et gauches. Un Shan peut donc suivre trois courants de pensées simultanées, trois actions, voire trois conversations distinctes. Cela leur donne un avantage énorme dès qu'il est question de résoudre des problèmes intellectuels ou de réagir à une situation nouvelle. Sur Shaggai, cette faculté leur a surtout servi à développer leurs pouvoirs mentaux. Avant même d'émerger sur la terre ferme, les Shans avaient augmenté leur acuité mentale à un point tel que la télépathie étaient leur principale moyen de communication entre individus de la même race.

Les Shans ont une espérance de vie extrêmement longue. Ils peuvent espérer vivre en moyenne de quinze à dix-huit siècles, s'il ne sont pas victimes d'accidents, violence ou de la décision de se reproduire – ce qui leur est fatal. Les Shans sont hermaphrodites et peuvent se fertiliser eux-mêmes si besoin est, mais ce sont généralement deux Shans qui échangent leurs œufs. Chacun d'eux développent un "sac œufs" contenant des centaines d'embryons. Lorsque le sac se déchire, les embryons dévorent leur parent, en guise de premier repas, puis ensuite se dévorent les uns les autres. Ceci assure que seuls les larves les plus fortes et les plus agressives survivront. Du fait de l'aspect létal de la reproduction, les Shans ne le font que lorsqu'il est de l'intérêt du groupe d'augmenter sa population.

Histoire moderne

L'histoire moderne des Shans commence lorsqu'ils sont sortis sur la terre ferme. Ils étaient poussés à explorer et à s'étendre hors des mers de Shaggai, du fait de la pression démographique. Ceux qui s'aventurèrent sur terre découvrirent rapidement les bienfaits de la combustion, de l'extraction par fusion et d'autres aspects de la fabrication d'outils, inconnus sous les flots de Shaggai. Les Shans œuvrèrent de concert, érigeant des bâtiments et étudiant les moyens de contrer les extrêmes climatiques de leur monde. Il conquirent la surface de leur planète, il y a des millénaires, domptant l'environnement, le climat et les jungles de mousses carnivores.

Ils découvrirent très vite qu'ils n'étaient pas les seuls habitants intelligents de la planète. Une autre civilisation, depuis longtemps éteinte ou partie avait dressé des cités de pyramides de minéraux verts inconnus sur Shaggai. Ces édifices étaient abandonnés depuis des eons quand le premier Shan sortit de l'onde. Les Shans furent attirés vers ces structures qui offraient une protection naturelle contre les ouragans qui balayaient la surface de la planète. C'est là dans ces anciens temples, que les Shans entrèrent en contact avec une force qui allait déterminer leur espèce jusqu'à aujourd'hui : Azathoth, le Dieu Aveugle et Idiot, Sultan des Démons, le Chaos Nucléaire.

Azathoth

Au cœur d'une pyramide d'une incommensurable ancienneté, les Shans découvrirent un portail donnant sur la cour du Sultan des Démons, un immense organisme bouillonnant au centre de la création ; naturellement, le désir insatiable des Shans pour toute expérience nouvelle les amena à ouvrir ce portail. Hautement télépathes, leurs esprits étaient vulnérables aux émanations d'Azathoth. Les Shans dans le temple à l'ouverture du portail furent immédiatement «touchés» et devinrent les premiers prêtres du Sultan des Démons. Ils adorèrent Azathoth sous une forme qu'ils appelaient Xada-Hgla, le Berceau du Chaos, qu'ils pensaient être un avatar de la puissance amorphe et sans esprit résidant au-delà de la porte, une forme d'Azathoth d'avant le moment où son esprit et ses sens lui furent enlevés. (Seul Xada-Hgla sait si ce démon a bien été un avatar de Azathoth ou simplement un des dieux extérieurs mineurs qui jouent et dansent autour du trône du Sultan des Démons).

Leur relation avec Azathoth transforma les Shans, en tant que race, de plusieurs façons critiques. Tout d'abord, ils furent à même d'accélérer leur compréhension des sciences physiques à une vitesse ahurissante. Ils acquirent une connaissance parfaite des quatre forces fondamentales de l'univers, les forces nucléaires fortes et faibles, la gravitation et l'énergie électromagnétique : tout ça et les secrets du voyage dans des dimensions supérieures. Avec leurs six lobes cérébraux, il fut relativement aisé pour les Shans de déchiffrer les connaissances anciennes de la race qui avait bâti les temples d'Azathoth.

Leur société changea aussi. Avant de tomber sur les cités antiques et le Dieu aveugle et idiot, elle avait été très individualiste, presque anarchique. Avec leur nouveau savoir obtenu grâce à ces découvertes, les Shans développèrent une hiérarchie sociale. Étant donné qu'ils ne percevaient aucune différence entre science, religion et politique, c'était les mêmes Shans qui faisaient office de prêtres, scientifiques et dirigeants. Bien que craints et révérés, ces derniers étaient aussi généralement évités. Les Shans adoraient Azathoth mais ils en avaient également peur. Tant que les Shans qui se consacraient à l'apaisement du dieu n'étaient pas dérangés, les autres pouvaient se vautrer dans la satisfaction de leurs propres désirs et les plaisirs de l'hédonisme.
Les Shans changèrent aussi au niveau subatomique. La matière est pour l'essentiel composée de vide – l'espace entre le noyau de l'atome et les électrons. Des générations de contact avec les centaines de portes les reliant Shaggai au Sultan des Démons amenèrent les Shans à acquérir la capacité de glisser leurs atomes au travers du noyau électronique de n'importe quelle substance organique, synchronisant leurs propres électrons pour leur permettre de se faufiler dans l'enveloppe d'électrons de leur "hôte". Ils ne peuvent le faire cependant qu'avec des formes de vie organiques, du fait qu'ils ont besoin d'être en contact avec une aura Kirlian pour ajuster la synchronisation des électrons. Des feuilles de plomb, de kevlar et les murs d'adobe suffisent à stopper un Shan qui pourra en revanche traverser une plante ou un animal sans problème.
À mesure que les Shans croissaient et s'étendaient, leurs capacités télépathiques faisaient de même. Leur technologie, par exemple, était contrôlée par commandes mentales plutôt que par des manipulations physiques. Ils découvrirent également qu'ils pouvaient communiquer par télépathie avec d'autres espèces qu'eux-mêmes, mais uniquement lorsqu'ils étaient en contact physique direct avec leur système nerveux. Grâce à leur déphasage Kirlian, cela devint facile. Un Shan n'a qu'à se déphaser pour entrer dans le corps d'une créature, atteindre son système nerveux et se connecter. La précision du mouvement électronique assure que cela ne blessera ni le Shan ni son hôte.

Voyage spatial

Les Shans finirent par découvrir que les anciens temples étaient en réalité des vaisseaux interstellaires. Ayant dompté le pouvoir d'Azathoth au travers des portes à l'intérieur des vaisseaux-temples, les Shans purent les utiliser pour couvrir instantanément les distances intergalactiques, en passant par un espace non-euclidien.
Au cours de leurs premières expériences, les Shans téléportèrent un des temples de Shaggai sur l'autre planète de leur système, Xiclotl. Avec leur technologie avancée et leurs capacités physiques étranges, les Shans étendirent bientôt leur domination sur les êtres primitifs habitant cette planète. Ce fut le début de l'empire interstellaire des Shans et leur première expérience de l'esclavage. Ils construisirent une grande cité sur Xiclotl et des avant-postes sur plusieurs mondes des systèmes voisins.
Leurs explorateurs parcoururent l'univers à la recherche d'espèces anciennes, d'artefacts puissants et de savoirs hideux propices à étendre leur expérience. Ce fut l'accoutumance à l'expérience qui conduisit les Shans de plus en plus loin dans le cosmos, et pas la curiosité. Subsister grâce à l'électromagnétosynthèse signifiait pour les Shans ne jamais être pris au dépourvu – au moins en ce qui concernait leur appétit physique. Mais leurs cerveaux à six lobes étaient toujours plus avides d'activité, de distractions, de divertissements esthétiques. À mesure que grandissaient leurs pouvoirs mentaux, croissaient leurs besoins de nouveaux amusements.
Les Shans trouvèrent du plaisir dans les émotions des autres, dans lesquelles ils pouvaient puiser grâce à leur technologie télépathique et leur déphasage Kirlian. Plus puissantes les émotions ressenties par leur hôte, plus les voyeurs Shans prenaient de plaisir. Ils torturaient et tourmentaient fréquemment leurs esclaves pour créer plus de ces délicieuses sensations. Mais même cela finit par les lasser au bout d'un moment, les engageant à conquérir un autre monde pour y trouver une nouvelle population infortunée destinée aux palais de divertissements des Shans.
Les Shans finirent par soumettre trois autres races, en dehors de celle de Xiclotl, la plupart de leurs membres servant de jouets pour leurs maîtres sadiques. D'autres connurent un destin différent. En s'étendant à travers le cosmos, les Shans avaient pris l'habitude de se servir de leurs esclaves pour leur cycle de reproduction, les forçant à porter leurs sacs à œufs et à servir de premier repas aux embryons.

La venue de Ghroth

Au fait de leur puissance, la civilisation des Shans subit un coup dévastateur. En l'an 592, Shaggai fut totalement détruite par une immense entité interstellaire, un Grand Ancien connu des érudits terriens sous le nom de Ghroth, l'Annonciateur et le Scelleur. Selon les légendes, Ghroth va amener les étoiles à la place qui doit être la leur pour permettre le retour des Grands Anciens et annoncer ce retour à leurs serviteurs sur Terre. Que Ghroth ait été en train de remplir cette mission ou que Shaggai se soit simplement trouvée sur sa route restera à tout jamais un mystère pour les Shans. Le résultat est le même. Shaggai s'est mise à brûler sous l'effet des radiations et des milliards de Shans périrent en une fulgurante agonie. Toutefois les Shans qui s'occupaient du culte d'Azathoth dans leur temple purent s'échapper dans un espace non-euclidien.
La plupart des Shans qui survécurent se regroupèrent sur la colonie voisine de Xiclotl, avec des Shans venus de tout l'empire. Il fut généralement admis que Xiclotl serait le nouveau siège de leur puissance mais que l'autorité centrale de l'empire était à jamais brisée. Chaque colonie avaient maintenant la charge de son propre destin, sans interférence ni assistance.

Les esclaves xiclotliens maintenaient une religion que les prêtres d'Azathoth trouvèrent offensante, se sacrifiant eux-mêmes à une espèce de plantes carnivores habitant un cratère météoritique proche de la principale cité Shan sur Xiclotl. Les Shans qui assistèrent à ces actes d'autosacrifice en tirèrent l'impression que les choses dans le cratère pouvaient se révéler dangereuses et discutèrent de leur destruction. Une telle initiative aurait cependant mis en rage les esclaves xiclotliens et peut-être même provoqué une révolte qui aurait coûté cher. Lorsque la majorité des Shans refusèrent d'intervenir, certains d'entre eux choisirent de quitter ce monde dans un vaisseau-temple pour un environnement moins «contaminé».

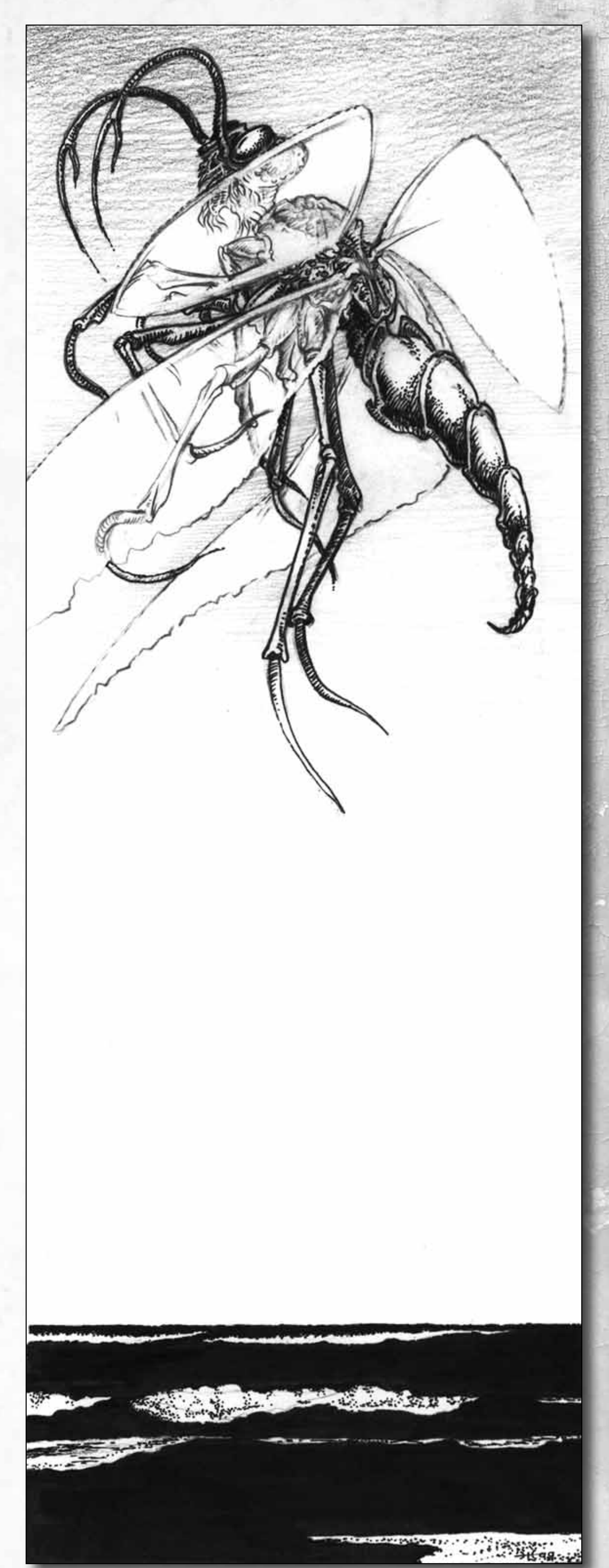
Le premier monde qu'ils visitèrent se trouvait dans notre galaxie. Ils nommèrent la planète apparemment inhabitée Thuggon. Elle semblait avoir été peuplé dans le passé mais aucun signe de ces habitants ne fut découvert – au départ tout du moins. Les mystérieux indigènes se firent rapidement connaître en tuant des esclaves et en dévorant des Shans, ne laissant derrière eux que des exosquelettes complètement vidés. Plutôt que de rester et combattre un ennemi invisible et inconnu, les Shans quittèrent rapidement Thuggon. Leur étape suivante fut notre système solaire.

La colonie de Sol

La colonie de Shans arriva sur la planète que nous connaissons sous le nom d'Uranus mais appelée L'gh'rx par les cubes métalliques qui la peuplent. Ces créatures faisaient subsister une civilisation primitive sur le cœur métallique de L'gh'rx, dans les profondeurs écrasantes de ses océans d'eau, ammoniaque et méthane. Les indigènes étaient insensibles aux armes des Shans, tout comme à leur déphasage Kirlian, aussi les Shans ne tentèrent-ils pas de les réduire en esclavage. Ils construisirent une nouvelle cité et un nouveau vaisseau-temple, celui dans lequel ils avaient fui Shaggai commençant à montrer des signes de fatigue après tous ses voyages.

De leur côté, les créatures de L'gh'rx étaient gênés par les pratiques religieuses abominables et sadiques des Shans et ils craignaient que ceux-ci ne libèrent leur dieu destructeur sur leur planète. Ils ne souhaitaient pas que L'gh'rx disparaisse comme avait disparu Thyoph, un ancien élément du système solaire qui orbitait entre Mars et Jupiter et dont, suite à une manifestation du sultan des Démons, il ne reste que des débris qui forment aujourd'hui la ceinture d'astéroïdes.

Après huit siècles et demi, les relations se détériorèrent avec les êtres de L'gh'rx à cause de divergences religieuses et de la réticence des Shans à accepter quelque changement dans leur société. Les Anciens Shans, nés sur Shaggai, perdaient leur emprise sur ceux nés sur L'gh'rx. Les Shans les plus jeunes se détournaient du culte d'Azathoth au profit de celui, bien moins exigeant, de Lrogg, la divinité des indigènes. Ils ne considéraient pas avoir quelque lien avec Shaggai ou avec les valeurs ou priorités héritées de ce monde. Dans le



but de stopper cette «contamination» de leur culture, les Anciens incitèrent un groupe de créatures de L'gh'rx adoratrices d'Azathoth à une insurrection contre les prêtres de Lrogg. La tentative échoua lamentablement, les rebelles adorateurs d'Azathoth furent exécutés et les Shans confrontés à un ultimatum : se convertir, partir ou mourir.
Peu demeurèrent loyaux à leur ancienne foi. Les adorateurs d'Azathoth furent une nouvelle fois forcés de fuir, et leur nombre, vingt-huit Shans, étant insuffisant pour manœuvrer correctement le vaisseau, ils ne purent faire mieux que de se téléporter jusqu'à la troisième planète du système, où ils comptaient proliférer pour remplir tous les postes du vaisseau de façon à pouvoir repartir à travers notre galaxie.

La Terre

L'arrivée des Shans sur Terre en 1643 ne se fit pas sous les meilleurs auspices. Le vaisseau-temple se matérialisait mal, enterré pour la plus grande partie. Les Shans découvrirent rapidement que la lumière solaire qui baignait la surface de la planète leur était nocive, soit en raison de la proximité de l'astre, soit par l'absence de quelque élément filtrant présent dans l'atmosphère de L'gh'rx. Certaines longueurs d'onde de la lumière du soleil agissaient comme un poison cumulatif sur l'organisme des Shans. Une exposition de quelques minutes pouvait passer mais une heure sous le soleil les amènerait à la mort. Leurs déplacements étaient donc limités à la nuit et au crépuscule.
Les Shans découvrirent également que même avec un équipage au complet, leur vaisseau ne pouvait se téléporter hors de la Terre. Le champ électromagnétique de celle-ci tourne sur un axe incliné de 11° par rapport à celui de la planète, à la différence de celui de L'gh'rx, incliné de 58.6°. Cette différence fondamentale empêchait le vaisseau de regagner l'espace non-euclidien. Le vaisseau resterait coincé sur Terre tant qu'il serait pris dans son champ électromagnétique. C'était un désastre sans précédent pour la colonie.
Les nouvelles n'étaient pas toutes mauvaises, cependant. L'arrivée du temple avait été repérée par un groupe de protestants réfugiés dans la forêt de Goatswood pour échapper à la mort des mains de catholiques royalistes. Lorsqu'ils se furent frayé un chemin jusqu'à la clairière où le vaisseau s'était matérialisé, ils furent attaqués et mentalement infectés par les Shans. Ceux-ci, leur expulsion de L'gh'rx encore toute fraîche, souhaitaient retrouver la suprême confiance en eux perdue dans la défaite. Contrairement aux créatures métalliques de L'gh'rx, les singes sans poils de la Terre n'avaient aucune défense contre le déphasage Kirlian et les Shans purent s'emparer de leur volonté et piller leurs mémoires. Ces infortunés humains devinrent les premiers membres du culte d'Azathoth centré sur la forêt de Goatswood.
Le plan originel des Shans avait été de convertir la population locale au culte d'Azathoth puis, à partir de cette tête de pont, de se répandre sur toutes les îles britanniques et, au-delà, le monde.

La purge

Une chose sur laquelle les Shans n'avaient pas compté était le fait que l'Angleterre était en pleine guerre de religion entre les catholiques royalistes et les protestants parlementaristes. En 1650, ces derniers étaient victorieux et la loi et l'ordre revinrent progressivement dans le pays. En 1652, toutefois, rien encore n'avait été fait concernant le culte. Les habitants de la vallée de la Severn vivaient dans une abjecte terreur de ce qui se passait dans le forêt de Goatswood. Les bûcherons et les chasseurs disparaissaient avec une régularité alarmante. Les nuits de solstice, d'étranges lueurs et sons provenaient des profondeurs du bois. Finalement les villageois de Camside envoyèrent une pétition au Parlement pour demander assistance et celui-ci – anxieux de montrer sa bonne volonté au lendemain de sa victoire – la leur envoya prestement.
L'aide vint sous la forme du fameux chasseur de sorcières Matthew Hopkins, un célèbre inquisiteur. Hopkins et ses hommes descendirent sur la vallée de la Severn, provoquant un massacre dans la population. Plus de quarante personnes furent jugées, pendues et leurs cadavres brûlés. Dans cette frénésie meurtrière, par accident ou par dessein, les treize membres de la secte furent balayés. Deux Shans périrent quand les corps de leurs hôtes furent incinérés. Cette défaite fut un tel choc pour les Shans, qui pensaient tenir une victoire facile sur les humains technologiquement primitifs, qu'ils se retirèrent dans leur vaisseau pour n'en plus sortir de plus de cent ans.
En dépit de la retraite des Shans, la région de la Severn demeura connue pour les sinistres rumeurs courant à son sujet et les événements étranges qui s'y produisaient, dus à la présence et aux activités de plusieurs cultes non liés aux Shans. Ironie du sort, les humains de la région furent tellement échaudés par les tueries sans discernement de Hopkins qu'ils ne demandèrent jamais d'autre aide extérieure.

Benevento Bordighera

L'incursion suivante des Shans dans le monde extérieur eut lieu en 1768. Un jeune compositeur italien du nom de Benevento Bordighera faisait le tour de l'Angleterre et commit la fatale erreur de visiter la vallée de la Severn et de passer une nuit dans la forêt de Goatswood pour prouver son courage face aux légendes locales. Il y rencontra les Shans et devint leur hôte. Infestés par les Shan, Bordighera fut renvoyé parmi les humains pour y évaluer leur développement social et technologique. Cette dernière avait peu évolué mais leurs capacités d'organisations étaient bien plus développées qu'auparavant.
Les Shans à l'intérieur de Bordighera avaient cependant une idée pour libérer le temple de l'emprise de la terre. Par le biais de cet hôte, les Shans composèrent un terrible opéra, la *Massa di Requiem per Shuggay*, au milieu des notes duquel se dissimulait un sortilège d'invocation d'Azathoth, lequel détruirait la Terre et le phénomène électromagnétique retenant le

vaisseau-temple captif. Mais durant la première représentation de l'opéra, à Rome en 1769, les acteurs, l'orchestre et le public se livrèrent à une émeute et le troisième acte ne fut jamais achevé. Le Pape Clément XIII interdit cet opéra et ordonna la destruction de tous les exemplaires. Bordighera fut emprisonné pour hérésie en 1770 et exécuté l'année suivante. Ses locataires Shans, cependant, se contentèrent de s'envoler de sa cellule et, sautant de corps en corps, regagnèrent Goatswood. A l'heure actuelle, aucune troupe d'opéra n'a jamais terminé la *Massa di Requiem per Shuggay*, mais à notre époque plus éclairée, plus libérale, quelqu'un finira bien par y arriver.

Basil Ives

La sortie suivante des Shans eut lieu en 1928 lorsque l'artiste et expatrié Basil Ives revint de Kingsport, Massachusetts à Camside, Angleterre. Visitant la forêt de Goatswood, il devint l'hôte d'un Shan qui l'accompagna en Amérique. Là, l'horrible créature poussa Ives à commettre plusieurs meurtres haineux à caractère sexuel. Ives finit par être découvert par un groupe de justiciers et tué. Le Shan s'échappa et revint au temple avec de précieux renseignements sur l'avance de la civilisation humaine.

Ronald Shea

En 1964, l'écrivain anglais Ronald Shea arriva aux abords du temple Shan et en fut brièvement l'hôte. Il s'échappa et se suicida plutôt que d'accepter de devenir une marionnette pour les Shans.

Durant leur bref contact avec Shea, les Shans apprirent cependant une information importante : les humains avaient trouvé le moyen de dépasser les limites de l'atmosphère terrestre. L'homme avait atteint le stade du voyage spatial.
les Anciens Shans estimèrent que la technologie humaine ne serait pas suffisamment avancé pour leur être d'une quelconque utilité avant une période avancée du 21e siècle. Ils comptaient se contenter de rester spectateurs à attendre que le moment soit venu. Ils n'eurent pas cette possibilité.

PISCES

En 1968, PISCES lança l'assaut sur le repaire d'un culte de Goatswood (pas la forêt mais le village voisin). Durant ce raid, les agents de PISCES et des centaines de Gurkhas balayèrent la zone. Deux agents découvrirent accidentellement le temple Shan et furent capturés par les esclaves xiclotliens des Shans. Envahis mentalement, les souvenirs et les secrets des agents furent dépouillés par les pouvoirs télépathiques des Shans.
Ceux-ci comprirent qu'on s'apercevrait de la disparition de ces hommes, aussi furent-ils renvoyés à PISCES, tous deux porteurs d'une des abominables créatures à l'intérieur de leur crâne. Grâce à l'influence des agents possédés, le raid de PISCES passa à côté des insectes et de leur temple. Pire encore, ces agents devinrent les «patients zéro» d'une infection qui se propagea lentement à travers tout PISCES. Petit à petit, l'infection Shan passa d'un agent à l'autre, s'enfonçant de plus en plus profondément dans l'organisation.



Les êtres de Xiclotl

Les êtres de Xiclotl représentent la seule race d'esclaves que les Shans ont amenés avec eux sur Terre.
Ces créatures abominables sont terriblement puissantes, robustes et agressives. Seuls les neurofouets générateurs de douleur des Shans peuvent les maintenir à distance.
Les êtres de Xiclotl, ou xiclotliens, se reproduisent bien plus rapidement que les Shans et leur nombre pourrait augmenter dans des proportions dramatiques en quelques années seulement. Les Anciens Shans ont cependant choisi délibérément de maintenir leur population à un niveau très bas. Ils servent principalement de gardiens du vaisseau-temple et des sections secrètes de Severn Aerospace. Les xiclotliens faibles ou trop âgés servent de sacrifices à Azathoth. De plus les Anciens les considèrent comme une ligne de défense entre eux et les Shans nés sur Terre et gardent par devers eux la technologie permettant de les contrôler.
Les xiclotliens détestent les Shans de toutes les fibres de leur être et les extermineraient avec joie à la première occasion. Le soin minutieux apporté aux armes de haute technologie des Shans est la seule chose qui les maintient asservis. Les êtres de Xiclotl sont en général faibles d'esprit et peu portés à s'organiser. Les Shans veillent avec attention sur les nouveau-nés pour déceler tout signe d'une intelligence supérieure. Un xiclotliens brillant ou doué est immédiatement sacrifié à Azathoth. La possibilité subsiste toutefois qu'un jour un «Spartacus» Xiclotlien voit le jour, mais ça n'empêche pas les Shans de dormir.

Les Shans aujourd'hui

Vingt ans après, PISCES est complètement plié à la volonté des Shans. Au travers de l'organisation, ceux-ci se sont infiltrés dans le gouvernement britannique. Leurs hôtes occupent des positions clés au ministères de la défense, au MI-5, au MI-6 et dans la section spéciale de New Scotland Yard. Ils ont utilisé par le passé des membres de la Chambre des Lords ou des Commons comme hôtes mais ont renoncé à ces cibles trop visibles. Une influence plus discrète et plus large peut être exercée par le biais des divers secrétaires permanents des ministères, qui leur sont donc plus utiles.
Par le biais de ces groupes infiltrés, les Shans gardent œil sur les investigateurs et autres menaces comme l'Armée du Troisième Œil. Les érudits, journalistes ou policier qui découvrent le secret de Goatswood sont kidnappés par les agents de PISCES et envoyés à «Magonia», la prison secrète sur l'île de Hirta. Magonia est également le domicile permanent des agents de PISCES qui ont découvert la vérité et des hôtes de Shan dont l'esprit a craqué à cause du contact avec les immondes consciences étrangères des insectes de Shaggai.
Par le biais du gouvernement, les Shans ont infiltré l'ESA, l'Agence Spatiale Européenne et comptent utiliser un lancement de celle-ci pour libérer leur temple (ou une version «chaloupe de sauvetage» allégée) du champ électromagnétique terrestre. Ils ont infecté plusieurs haut fonctionnaires de l'administration de l'ESA, du programme spatial britannique et du bureau de conseil pour les affaires scientifiques du Premier Ministre. Ils contrôlent également le personnel de la principale firme aérospatiale britannique, Severn Aerospace et à travers elle, les Shans ont pu mettre à profit leurs connaissances avancées pour améliorer le programme spatial anglais et conforter la position de la Grande Bretagne à l'ESA.
Afin d'avoir suffisamment de Shans pour occuper les hôtes nécessaires à leurs objectifs, les Shans ont adopté une variante de leur technique de reproduction avec quelques astuces liées à la technologie locale. Des humains des deux sexes servent de porteur de sacs œufs. Lorsque ceux-ci éclosent et que les embryons dévorent leurs porteur, ils sont placés dans des bacs de fluides conçus pour reproduire la composition chimique des océans de Shaggai. Les larves y mûrissent sans craindre les prédateurs et les impondérables naturels. De plus le processus de maturation a été fortement accéléré par l'utilisation d'une technologie hybride Shan / humaine. Au lieu de décennies pour que les embryons atteignent l'âge adulte, les métamorphoses ne prennent plus que quatorze ou quinze ans. Une fois adultes, on les retire des bacs pour les introduire dans la société Shan. Les hôtes pour l'incubation et les bacs de croissance sont gardés à l'abri dans un établissement spécial souterrain de Severn Aerospace.
Les vingt-six Shans survivants arrivés comme réfugiés de Shaggai se considèrent comme supérieurs à ceux nés sur Terre. Ils tiennent tous les postes de responsabilité dans la colonie. Ces insectes conservent tous les sortilèges et la technologie pour eux-mêmes, assurant ainsi leur place au sommet de la hiérarchie. La classe «inférieure» est composée des Shans nés sur Terre, après l'arrivée des insectes ; ces jeunes Shans sont confinés aux travaux de base de la colonie, notamment s'occuper des hôtes humains importants et utiles pour les plans des Anciens. En conséquence, ils ont plus de contacts avec la civilisation humaine et ont fini par développer une accoutumance aux plaisirs sensuels et narcotiques qu'ils tirent de leurs hôtes, plaisir que les Anciens ont connu avant que ne débutent les troubles, un millier d'années auparavant.

Les objectifs des Shans

Les objectifs officiels de la colonie sont dictés par les Anciens. Ceux-ci voulaient conquérir la Terre à l'origine et y construire des portails permettant à Azathoth d'y venir complètement dans notre système solaire mais le désastre de 1652 les a fait changer d'idée. Il n'y a tout bonnement pas suffisamment de Shans et l'environnement était trop hostile pour augmenter leur population tout en restant dissimulés aux yeux des humains.
Leur plan suivant fut de s'échapper de la Terre en lançant le vaisseau tout entier dans l'espace au-delà du champ électromagnétique de la planète. Ce plan a été mis de côté pour l'instant, la science humaine n'ayant pas encore mis au point un lanceur d'une taille suffisante pour emporter la masse du temple jusqu'en orbite. Même si un tel lanceur pouvait être construit, avec l'aide de la technologie Shan (les Anciens ont entendu parler d'un lanceur russe Energia II qu'ils pourraient améliorer pour l'en rendre capable), la taille du temple fait que cette opération ne pourrait rester cachée aux yeux des humains. Plus problématique encore, le nombre de Shans nécessaires pour contrôler le gouvernement du Royaume-Uni et l'ESA a cru au point qu'ils ne pourraient plus maintenant tous rentrer dans le vaisseau-temple. Les Anciens les plus orthodoxes ont bien proposé que la population surnuméraire soit offerte en sacrifice à Azathoth, mais cette idée a été classée immédiatement de crainte qu'elle ne provoque un soulèvement des Shans plus jeunes.
Le plan actuel consiste à construire une version plus petite et plus légère du vaisseau-temple, à l'envoyer en orbite et de là se téléporter jusqu'à Xiclotl ou n'importe quel monde dominé par les Shans pour rejoindre leur société. Les prêtres d'Azathoth veulent rallier leurs frères pour une croisade contre les cubes métalliques de L'gh'rx et les Shans renégats qui ont abjuré leur culte au profit de la fausse religion de Lrogg. D'autres Anciens ont un objectif plus ambitieux : revenir et conquérir la Terre.
Avant la destruction de Shaggai, les Shans tombaient en décadence, perdus dans les plaisirs esthétiques de l'anormalité et dans la torture de leurs esclaves. Certains ont compris que les

Le Vaisseau-Temple

Le Vaisseau-Temple est un cône métallique d'un peu plus de vingt mètres de hauteur et d'environ quinze mètres de diamètre à la base. Il est construit avec des métaux issus de Shaggai et L'gh'rx, le principal matériau étant un métal L'gh'rxien gris mat plein de trous, ne réfléchissant aucune lumière et couvert de pictogrammes racontant l'ascension des Shans vers la domination interstellaire et leur conquête des races devenues leurs esclaves. Le seul autre ornement extérieur est un dôme superficiel circulaire, sur l'un des côtés du cône, à environ douze mètres de la base, l'écoutille, d'environ 1,80 m de diamètre, qui constitue la seule entrée ou sortie du vaisseau.

Un couloir se déroule à l'intérieur du temple, comme les chambres en spirale d'une conque. Il monte vers le premier niveau, le quartier des Shans maintenant domaine des Anciens. On y trouve une quarantaine de chambres, toutes bâties du même métal gris mat, dont vingt-six sont occupées par les Anciens, le reste étant dévolu à d'autres usages. Les murs sont couverts de bas-reliefs narrant l'histoire des Shans et la gloire de Shaggai. Aucun humain n'a jamais pu accéder à ces parties du vaisseau, construites à l'échelle de leurs habitants, lesquels ne sont pas plus gros que des pigeons.

Le second niveau est consacré aux enclos des esclaves, une dizaine en tout répartis autour de l'axe du cône, pleins la plupart du temps de xiclotliens à moins qu'un besoin impérieux ne les fait appeler ailleurs. Le couloir à ce niveau est assez large pour un humain puisque les esclaves doivent pouvoir y passer. Se tenir contre le mur extérieur, le plus loin possible des enclos devrait maintenir un visiteur audacieux hors de portée des tentacules des xiclotliens.

Le niveau inférieur contient le temple. Devant l'entrée de celui-ci se trouve une salle des trophées contenant des spécimens momifiés de chacune des anciennes races d'esclaves des Shans. Les voir, même dans leur état, coûtera 0/1D4 SAN. Après cette salle se dresse une porte qui ne peut être ouverte que par un chant rituel. Au delà on trouve une salle dominée par une statue courtaude, haute de six mètres, de Azathoth, représenté par son avatar Xada-Hgla (contempler cette obscénité fera perdre 1/1D10 points de SAN), derrière laquelle se trouve une porte au pourtour ornementé flanquée de statuettes de Shans en position de supplication à qui que ce soit qui attende de l'autre côté. Un couloir de trois mètres conduit alors à un portail triangulaire, l'une des portes vers la cour d'Azathoth. Le Sultan des Démons peut souvent sentir s'il y a une présence dans ce couloir et viendra pour accueillir le sacrifice qui doit lui être fait, que l'on soit prêt ou pas. Les Shans ne pratiquent jamais de sacrifices sans barres de contrôle. Il s'agit de bâtons d'un peu moins d'un mètre de long, de métal gris utilisés pour maintenir les tentacules du Dieu Aveugle et Idiot à distance de façon à éviter qu'elles ne se saisissent d'autre chose que du sacrifice.

Le vaisseau-temple est maintenant dans un bunker souterrain au cœur de Severn Aerospace, au milieu de la forêt de Goatswood. Le vaisseau étant trop grand pour se déplacer, les Shans ont simplement fait construire le quartier général de Severn Aerospace au dessus et fait creuser le sol autour du temple. Le bunker est situé dans les sections de l'entreprise accessibles uniquement au personnel «autorisé» (ceux qui sont devenus les hôtes des Shans).

Bien que les Shans ne s'en soient pas rendus compte, la véritable raison pour laquelle le vaisseau ne peut quitter la Terre tient à une erreur de leur part. Si le champ électromagnétique rend effectivement plus difficile pour le vaisseau de regagner l'espace non-euclidien, ce n'est là qu'une partie du problème. Lorsque les Shans ont construit leur vaisseau, sur L'gh'rx, pour remplacer le premier trop usé, ils ont fait des erreurs dans sa construction, la moindre étant de n'avoir pas choisi une forme conique en lieu et place de la pyramide originelle (l'importance de ce changement ne se fait sentir que dans un espace où la plus courte distance entre deux points n'est pas la ligne droite et où 2ϖR n'est pas égal à la circonférence du cercle de rayon R). Lorsqu'ils construiront un nouveau vaisseau, les Shans ont intérêt à penser à ça sinon ils se retrouveront à nouveau naufragés. Et cette fois ce sera en orbite.

Terriens se prêtaient à merveille à ce genre de plaisirs. Les émotions produites par l'esprit humain sont un délice pour ces voyeurs mentaux décadents. Une fois les problèmes du champ électromagnétique de la Terre et de la longueur d'onde de la lumière solaire réglés, cette planète deviendrait le Xanadu des Shans.

Les Shans nés sur Terre ont tracé des plans similaires. Certains d'entre eux se verraient bien établir un empire sur Terre, dominer la monde entier. D'un autre côté, ils n'ont aucune affection superflue pour les Anciens qui les traitent à peine mieux que les esclaves xiclotliens. Pour autant qu'ils soient concernés, leur monde est la Terre, pas quelque système solaire lointain dont ils ont simplement entendu parler dans les mythes et légendes. Ils préféreraient y rester et s'en emparer. De cette façon ce serait *eux* les maîtres du monde et pas les Anciens hautains ni de lointains cousins venus d'une étoile encore plus lointaine. Après tout ces Shans sont jeunes et disposent d'au moins mille ans pour accomplir leurs plans. Comment les humains pourraient-ils les arrêter ?

PISCES

Delta Green était à l'origine une opération du Pentagone top secrète au budget occulte, pour défendre l'Amérique contre les menaces paranormales. Aujourd'hui, elle est une société secrète illégale composée d'individus dévoués qui demandent, empruntent ou dérobent ce dont ils ont besoin pour leur croisade. Tout bien considéré, les choses auraient pu évoluer plus mal. Majestic-12, à l'origine un projet voué à dévoiler les mystères des extraterrestres et à la défense contre leurs incursions, est devenu le partenaire des étrangers dans l'exploitation de la race humaine. Mais il y a pire que de se retrouver proscrits ou d'être roulé dans la farine. Prenez l'agence britannique PISCES (*Paranormal Intelligence Section for Counterintelligence, Espionage and Sabotage*).

Historique

En 1893, le département du renseignement de l'Amirauté recruta les services de plusieurs personnes dotées de pouvoirs psychiques et «voyants» autoproclamés pour un projet portant le nom de code «Delphi». A l'aide de méthodes telles que les baguettes de sourcier ou les tarots, ces personnes avaient pour tâche de suivre le trajet des bâtiments ennemis en mer. Les premières expériences de l'Amirauté échouèrent dans les grandes largeurs, pratiquement tous les psis engagés se révélant être des truqueurs et des charlatans. Avec toutefois une exception, terriblement tentante. Un jeune homme appelé Arthur Colby se montra capable de déterminer avec une certaine précision les positions des navires de la flotte de Sa Majesté comme d'autres nations, pourvu que ceux-ci se trouvent au port ou près d'une côte. Colby tomba sous œil de l'Amirauté grâce à Scotland Yard qui avait eu recours à ses talents en plusieurs occasions pour retrouver des personnes ou des objets disparus. Il n'utilisait ni cartes, ni boule de cristal, ni aucun autre accessoire ; il voyait simplement le navire et ses environs, à la condition de pouvoir se concentrer sur un objet provenant du bateau, comme une clé de sa salle des machines ou un rivet d'une de ses cloisons. Les visions de Colby étaient ensuite comparées à des références photographiques sur les ports jusqu'à ce qu'il reconnaisse un des éléments qu'il avait vus. Cette technique ne marchait pas pour les navires en mer, étant donné qu'il n'y avait rien alors que Colby puisse reconnaître pour en déterminer l'emplacement. L'étape suivante était de tenter d'apprendre à Colby comment se repérer grâce aux étoiles de façon à ce qu'il puisse estimer la position d'un navire de cette façon, au moins pendant la nuit. En dépit du succès prouvé de Colby, «Delphi» fut démantelé en 1896.

Un jeune Lieutenant-Commander du nom de Frederick Ramsey, également Maçon de haut rang et spirite, poursuivit ces études de lui même. Il parcourut les journaux à la recherche d'éléments sur des personnes dotées de pouvoirs psychiques ou faisant preuve de talents mentaux extraordinaires. Il soumit ses dossiers à la Marine Royale mais ne put obtenir la réouverture du projet Delphi. Son refus d'abandonner cette idée ruina sa carrière.

Il démissionna de la Marine en 1900 et entreprit un voyage qui le conduisit en Égypte, Ouganda, au Kenya, à Ceylan, en Inde, au Népal, au Tibet, en Chine, en Birmanie, à Hong Kong, Bornéo, en Nouvelle-Guinée, en Australie et en Nouvelle Zélande, à la recherche d'hommes et de femmes capables de prouesses mentales et physiques. Ramsey dépensa une grande part de sa fortune personnelle dans cette quête, ainsi que sept ans de sa vie. Il poursuivit ses recherches et fonda un centre de formation, le *Ramsey Institute for Psychic Education*, où les gens pouvaient venir faire tester et mesurer leurs «capacités psychiques». Ramsey vécut pendant neuf ans des droits d'inscription de ses étudiants. En dépit de ses recherches à travers le monde et de sa fortune personnelle partie en fumée, Ramsey ne rencontra que sept personnes dotées de ce qui ressemblait à de véritables capacités psychiques.

La Grand Guerre

En 1916, durant la Grande Guerre, Ramsey fut contacté par le capitaine Mansfield Cummings, le père du *Secret Intelligence Service*, le MI-6, qui souhaitait ressusciter Delphi pour pister les sous-marins allemands. Le blocus de l'Angleterre battant son plein et aucune issue n'étant en vue, la Marine Royale était prête à tout tenter, même les idées les plus désespérées. Ramsey accepta de rejoindre le MI-6 pour y créer un département qui étudierait et utiliserait des méthodes «non conventionnelles» de reconnaissance et d'espionnage. Il rassembla tous les «talents» authentiques qu'il avait rencontrés et commença à lancer ses filets pour ramener d'autres «individus exceptionnels». Le capitaine Cummings lui alloua une partie de son budget et nomma la nouvelle section MI-13, la *Special Reconnaissance Section*.

Ramsey rassembla un groupe impressionnant de neurologistes, aliénistes, psychologues (à l'époque discipline encore balbutiante) et étudiants du yoga, de la méditation et autres disciplines mentale d'Extrême-Orient dans les quartiers temporaires du MI-13 au château de Hampden sur la frontière écossaise. Grâce aux pouvoirs d'urgence disponibles durant une guerre, Ramsey fit ramener en Angleterre divers «Talents» qu'il avait rencontrés. Des expériences eurent lieu dans le domaine de la clairvoyance, de la précognition, de la psychométrie et de la télépathie. Ramsey et son équipe purent faire état de résultats tangibles au printemps de 1917. Bien qu'aucun n'ait pu lui fournir l'inventaire de la table de nuit du Kaiser, le capitaine Cummings fut impressionné par les résultats et accepta d'augmenter les crédits. A la

fin de la guerre, les Talents de Ramsey étaient à même de fournir des renseignements fiables sur les mouvements de l'armée allemande parfois avant qu'ils ne se produisent. L'état-major ne suivit pas ces «prédictions» avant qu'elles ne soient confirmées par une autre source conventionnelle. Après tout, de tels renseignements étaient hautement subjectifs et ne pouvaient être interprétés et évalués que par les médiums qui les donnaient et ne pouvaient être analysés objectivement par des analystes du renseignement. En dépit du fait que cela semblait bien marcher, les applications du renseignement psychique étaient limitées par sa nature non conventionnelle.

A la fin de la guerre, Ramsey fut promu Commander et dirigeait une équipe de soixante-dix personnes dont vingt talents authentiques. Ils avaient fait des milliers d'observations de phénomènes psychiques et commencé d'avancer dans le domaine des techniques «d'exercices mentaux» destinées à améliorer et affûter les capacités extrasensorielles existantes. Cummings fut fait chevalier pour ses états de service et continua de subventionner MI-13 en argent et en moyens jusqu'à sa retraite du gouvernement en 1923. La maladie l'emporta deux mois plus tard.

Désastre et nouvelle direction

Privée du soutien du capitaine Cummings, PISCES fut presque immédiatement l'objet d'attaques de la bureaucratie. Le Commander Ramsey dut batailler pour conserver son budget mais perdit lentement pied face à ses rivaux dans le service. Il finit par perdre la quasi totalité de son budget technique et en conséquence la «chasse aux Talents» et la recherche concernant les mécanismes biologiques liées aux activités psychiques diminuèrent jusqu'à cesser, Ramsey fut forcé de se séparer des vingt Talents réunis pendant la guerre mais continua de travailler avec eux au coup par coup ou à temps partiel. C'est alors que se produisit le désastre de 1925.

A partir du 28 février de cette année, les Talents de Ramsey commencèrent d'avoir des rêves étranges qu'aucun d'entre eux ne pouvait raconter avec précision, seulement qu'ils étaient bizarres et provoquant une impression de gène. Les rêves continuèrent de les hanter, les perturbant et dérangeant leur sommeil. Durant la première semaine de mars, certains d'entre eux rapportèrent des images sous-marines de leurs songes, des visions de cités englouties construites avec d'énormes blocs ouvragés de pierre noire. Puis le 23 mars 1925, l'Enfer se déchaîna. Une horreur et une angoisse sans noms prirent possession de presque tous les Talents de Ramsey. L'un d'eux se jeta dans le vide de la fenêtre de son appartement londonien. Un autre se noya à Portsmouth après avoir laissé une lettre indiquant qu'il «suivait l'appel vers le grand trône de Rell-yah». Les dix-huit autres souffrirent à des degrés divers de dépressions, dont cinq devenus irrémédiablement fous. Enfin le 2 avril 1925, tout s'arrêta. Les treize Talents qui avaient plongé en dépression guérirent de façon incroyable et miraculeuse.

La question de savoir ce qui s'était passé allait hanter les derniers jours de Ramsey qui passa les sept années suivantes à tenter d'y répondre. Mais quelque quantité d'informations qu'il obtienne, cela ne faisait que poser plus de questions. Tout en assemblant les pièces du puzzle, Ramsey commença à soupçonner qu'il y avait plus dans le paranormal qu'il étudiait que la science ne pourrait l'expliquer. Ses soupçons furent confirmés lorsqu'il fit la connaissance du major David Cornwall en 1926.

Cornwall, vétéran décoré de la Grande Guerre pourvu d'une grande expérience dans des régiments coloniaux, tels que celui assurant la domination britannique en Palestine, à Chypre et dans la zone du canal de Suez, était également un étudiant de longue date des «phénomènes surnaturels». Sa quête de la vérité avait débuté en 1916 lorsque, capitaine d'une force expéditionnaire britannique, il avait mené un petit groupe d'hommes dans le No Man's Land entre les lignes pour nettoyer une colonie de goules. L'incident avait été classé top secret à l'époque de peur de l'effet que pourrait avoir cette nouvelle sur le moral fragile des soldats. Cornwall lui-même ajouta un niveau de désinformation supplémentaire en signalant dans son rapport à l'armée anglaise une opération contre une bande de déserteurs déments et cannibales. Il savait que les choses que ses hommes et lui avaient tué à coups de gaz et de grenades n'étaient pas humaines mais il ne voulait pas risquer d'être interné ou incarcéré dans un asile d'aliénés en racontant la vérité. Après ces expériences, Cornwall saisit toutes les opportunités d'enquêter sur les incidents qu'il considérait comme «surnaturels», se faisant une réputation d'avoir des idées peu orthodoxes mais également d'être un excellent officier de contre-espionnage. Il prit souvent des jours d'absence pour mener ces autres «enquêtes».

Cornwall attira l'attention de Ramsey en 1926 alors qu'il servait comme attaché militaire à Istanbul, en démasquant publiquement plusieurs membres du gouvernement turc comme appartenant à une secte meurtrière connu sous le nom de Frères de la Peau. A la suite de ces révélations, Cornwall, âgé de trente quatre ans, prit une retraite anticipée de l'armée. Cette retraite était plus causée par le déplaisir manifesté par le Foreign Office au vu des activités non autorisées de Cornwall que par son désir de devenir propriétaire terrien dans la campagne anglaise. Ramsey approfondit les détails de l'incident d'Istanbul et, après bien des efforts de persuasion, put le convaincre de se joindre au MI-13. Les deux hommes allaient passer les six années suivantes dans une sombre quête d'une explication à la folie de 1925.

En avril 1932, Ramsey succomba à une crise cardiaque alors qu'il travaillait tard dans son bureau. Certains dirent qu'il s'était surmené tandis que d'autres répandirent des rumeurs d'assassinat par une puissance étrangère. Cornwall pensait que son ami avait finalement découvert ce qui avait rendu ses Talents fous et que cette réalisation avait été trop forte. Durant leurs six années de recherches laborieuses, les deux hommes étaient effectivement tombés sur la terrible vérité dissimulée derrière le mythe des Grands Anciens, ces êtres étrangers à notre monde dotés de pouvoirs immenses qui dominaient la Terre

Le Service Secret occulté

De toutes les nations européennes, la Grande Bretagne a peut-être la plus longue histoire dans le domaine de l'espionnage et des actions secrètes menées pour avancer ses politiques extérieure comme intérieure. En remontant à 1570, Sir Francis Walsingham, ambassadeur en France et conseiller privé de la reine Elizabeth 1ère, avait mis sur pied un service de renseignement extérieur et intérieur. Celui-ci mit au jour le complot du Vatican pour assassiner la reine Elizabeth, excommuniée par le Pape, et aida à évaluer les ambitions de la France et de l'Espagne. L'un des agents de Walsingham, concepteur de procédés de chiffrement, n'était autre que le tristement fameux mathématicien, astronome de la cour et occultiste, le Docteur John Dee.

Dee voyagea beaucoup à travers toute l'Europe après son engagement comme espion. En 1583 à Prague, Dee découvrit et traduisit partiellement la version latine d'Olaus Wormius du célèbre Necronomicon. Plus tard, en Bohème en 1586, Dee eut accès à un exemplaire de la version grecque, traduite de l'original arabe par Theodoras Philetas de Constantinople. Dee fit une traduction partielle de cette version également. A partir de ces fragments et de matériaux réunis au cours de ses voyages et de ses recherches, Dee créa sa propre version du Necronomicon qu'il ramena en Angleterre en 1589. Dee se servit de plusieurs chiffrements du Necronomicon comme codes secrets, allant jusqu'à piocher dans les secrets des principes d'hypergéométrie pour aider dans l'espionnage des ennemis de la Reine, à l'étranger ou en Angleterre.

Entre 1649 et 1703, le Dr John Wallis servit de cryptographe à Oliver Cromwell, au rois Charles II et William III (Guillaume d'Orange). Dans le même temps, Wallis était professeur de géométrie à Oxford et Gardien des archives de l'Université d'Oxford, inventa le symbole pour représenter l'infini et était membre du Collège Invisible et membre fondateur de la Société Royale. Le Collège Invisible était un important concept rosicrucien et la société Royale fut longtemps considérée comme une façade des Rose-Croix.

Le Dr Wallis éduqua son petit-fils William Blencowe, pour qu'il prenne sa suite comme cryptographe pour la Couronne britannique. Blencowe fut Cryptographe Royal de la mort du Dr Wallis en 1703 jusqu'à son propre suicide en 1712. A sa mort, les notes et écrits de Blencowe sur la cryptographie, ainsi que ceux que lui avait transmis son grand-père, furent saisis par la Couronne. Parmi ces papiers figurait un exemplaire de la traduction hybride du Necronomicon de Dee.

Durant les 17e et 18e siècles, une société secrète mystique hautement ritualisée recruta énormément dans la noblesse anglaise, à savoir les Francs-maçons. Bien qu'ils ne soient pas une structure religieuse, les rites maçonniques et le mythe de leurs origines attirèrent un grand nombre d'individus croyant sérieusement en l'occulte et au paranormal. L'influence des Maçons fut particulièrement forte dans l'administration britannique, s'étendant jusque dans les rangs de ceux qui se livraient au «Grand Jeu» de l'espionnage. Les hommes engagés dans une guerre secrète avaient besoin de savoir qu'ils étaient entourés de gens sur lesquels ils pouvaient compter et que pouvaient-ils trouver de mieux qu'un compagnon de loge maçonnique ?

Au cours des 18e et 19e siècles, les efforts de l'Angleterre dans le domaine du renseignement s'opéraient par le biais des diplomates, attachés militaires et journalistes. Ce n'est qu'en 1883 que l'Amirauté et le Ministère de la Guerre mirent sur pied des sections permanentes vouées au renseignement. Durant la même période, l'occultisme et le spiritisme étaient en plein essor en Angleterre, la Golden Dawn et la Société Théosophique se trouvant au fait de leur prestige. Les membres d'une société secrète l'étaient souvent aussi de plusieurs autres.

Bien qu'il n'y ait aucune influence occulte directe sur les sections de renseignement nouvellement créées, le spiritisme et l'occultisme à la mode ont cependant affecté le mode de pensée et l'organisation des hommes qui les composaient.

bien longtemps avant l'apparition de l'homme et qui pourraient revenir un jour des étoiles pour balayer la civilisation humaine. Ramsey avait fini par comprendre que l'un au moins des Grands Anciens n'aurait pas à revenir sur Terre puisqu'il y était toujours, somnolant au fond du Pacifique. Le Grand Cthulhu s'était agité dans son sommeil et ainsi rendu pratiquement fous tous les détenteurs de pouvoirs psychiques connus de Ramsey. Qu'arriverait-il à l'humanité si cette créature venait un jour à s'éveiller complètement pour fouler notre planète ? C'est peut-être cette question qui avait provoqué l'arrêt du cœur de Ramsey.

Au moment de la mort de Ramsey, MI-13 n'était guère que quelques bureaux dans un coin des moins bons des bâtiments administratifs de Whitehall. Cornwall, un couple d'assistants et du personnel administratif, cinq secrétaires, composaient tous ses effectifs. MI-13 aurait été complètement démantelé sans un heureux coup du sort. Au cours de leurs recherches sur les mythes et légendes entourant les Grands Anciens, Ramsey et Cornwall avaient noué de nombreux contacts dans le milieu occultiste et spirite d'Europe occidentale. Grâce à ces contacts, MI-13 était bien placé pour donner des informations sur les influences occultes des nouvelles élites nazis qui

émergeaient en Allemagne. MI-13 découvrit l'intérêt porté à l'occultisme par le *Reichsfuhrer* Rudolph Hess et le chef des SS, Heinrich Himmler. La section eut des agents proches de l'*Ahnenerbe*, de la Fondation pour l'Enseignement et la Recherche de l'Héritage Ancestral, et apprirent la formation du *Sondernkommando H* (H pour «Hexen» : sorcière). MI-13 fut aussi la première agence de renseignement à découvrir l'existence de la Karotechia, la tentative des nazis de dominer la puissance des sciences occultes pour aider le Troisième Reich. Les renseignements fournis par MI-13 sur le parti nazi prouvèrent sa valeur aux autorités du renseignement et empêcha son démantèlement. Son budget ne fut toutefois pas augmenté et le service monté par Ramsey et Cornwall fut «repartagé» sous la houlette d'officiers de MI-6. Ce n'est qu'au moment de la guerre éclair menée par les nazis en France que MI-13 put prouver sans conteste sa valeur pour la défense du Royaume, transformant les sceptiques en croyants.

Epiphanie et Guerre éclair

Le 1er mai 1940, Amanda Chalmers, un ancien Talent de MI-13 qui avait quitté le service après la Première Guerre mondiale, eut une prémonition que l'imminente avance du Groupe d'Armée B allemand à travers la Belgique n'était qu'une feinte conçue pour attirer la Force expéditionnaire britannique (BEF) et l'armée française dans ce pays où elles seraient encerclées par le Groupe d'Armée A traversant «l'infranchissable» forêt des Ardennes. Étant donné qu'aucun mouvement militaire important du Troisième Reich n'avait été prévu par Chalmers ou aucun des autres médiums associés à MI-13, cette prédiction ne fut pas prise en compte par le chef d'Etat-major. De plus, en janvier 1940, un avion de la Luftwaffe transportant d'authentiques plans d'invasion allemands, appelés «Plan Jaune», s'était écrasé en Belgique. Le Plan Jaune prévoyait une répétition du plan *Schlieffen* de la Grande Guerre, dans lequel les nazis envahiraient la France en passant par la Belgique et la Hollande. Les Anglais ne savaient pas cependant que les Allemands, sachant que le Plan Jaune était tombé aux mains de l'ennemi, l'avaient modifié pour y inclure une percée au travers des Ardennes pour encercler les Alliés en Belgique. La feinte était parfaite puisque les plans capturés étaient authentiques.

Tout comme l'avait prévu le Haut Commandement allemand, les Anglais et les Français tombèrent dans le piège et se retrouvèrent coincés en Belgique, ce qui força les Alliés à se retirer de l'Europe continentale par le port de Dunkirk, lequel subissait une forte pression de la *Wermacht* et de la *Luftwaffe*. Toutefois au dernier moment, Hitler faiblit. Craignant que ses généraux n'acquièrent trop de prestige, il confia la tâche d'oblitérer les troupes alliées en retraite à un homme loyal du Parti Nazi, le *Air Marshal* Herman Goering. Sans les Panzers de la *Wermacht* leur arrivant dessus en appui de la *Luftwaffe*, les britanniques n'auraient pu évacuer 338 000 hommes de Dunkirk.

Quand la prédiction d'Amanda Chalmers fut repoussée par l'état-major, le major Cornwall eut une idée audacieuse pour prouver la valeur de MI-13 dans l'effort de guerre. Il enferma la prédiction dans une enveloppe qu'il remit au cabinet du Premier Ministre Winston Churchill, avec instruction de l'ouvrir le 5 juin. Quand la lettre fut ouverte, le lendemain de l'évacuation de Dunkirk, Churchill put constater que Chalmers avait prédit de nombreux événements qui s'étaient produit au cours de l'invasion de la France, y compris le «miracle de Dunkirk». Bien qu'il restât des sceptiques à l'état-major, Churchill était maintenant un croyant convaincu. Il savait qu'il ne pourrait jamais reconnaître avoir accordé foi à des histoires de pouvoirs psychiques mais il allait s'arranger pour que MI-13 obtienne ce dont elle avait besoin pour combattre les nazis. Et en premier lieu son indépendance.

La naissance de PISCES

Le 26 juin 1940, le Premier Ministre Winston Churchill fit de MI-13 une force inter agences dont le budget serait fourni par les trois agences qui tireraient profit de ses techniques non conventionnelles de renseignement. La première était le MI-6, le *Secret Intelligence Service* responsable de la quête de renseignements en territoires étrangers. Le seconde était le MI-5 (Service de Sécurité) l'agence de contre-espionnage britannique opérant en Angleterre, en Inde et dans toutes les colonies pour y détecter les espions et subversifs. Enfin la troisième était le *Special Operations Executive* : SOE) nouvellement créé dans le but, pour reprendre les paroles de Winston Churchill, de «mettre le feu à l'Europe» au moyen de sabotages, assassinats et soutien aux forces de résistances locales en Europe occupée. Afin de rassembler tout les personnel et les talents de MI-13 au même endroit, MI-13 fut rebaptisé *Paranormal Intelligence Section for Counter-intelligence, Espionage and Sabotage* (Section de Paranormale de Renseignement pour le Contre-espionnage, l'Espionnage et le Sabotage) ou PISCES, ce qui englobait les attributions des trois agences qui y participaient. Le quartier général de PISCES fut délocalisé en dehors de Londres, ville à portée des bombardiers de la *Luftwaffe*, à Kilmaur Manor, dans les Highlands écossais.

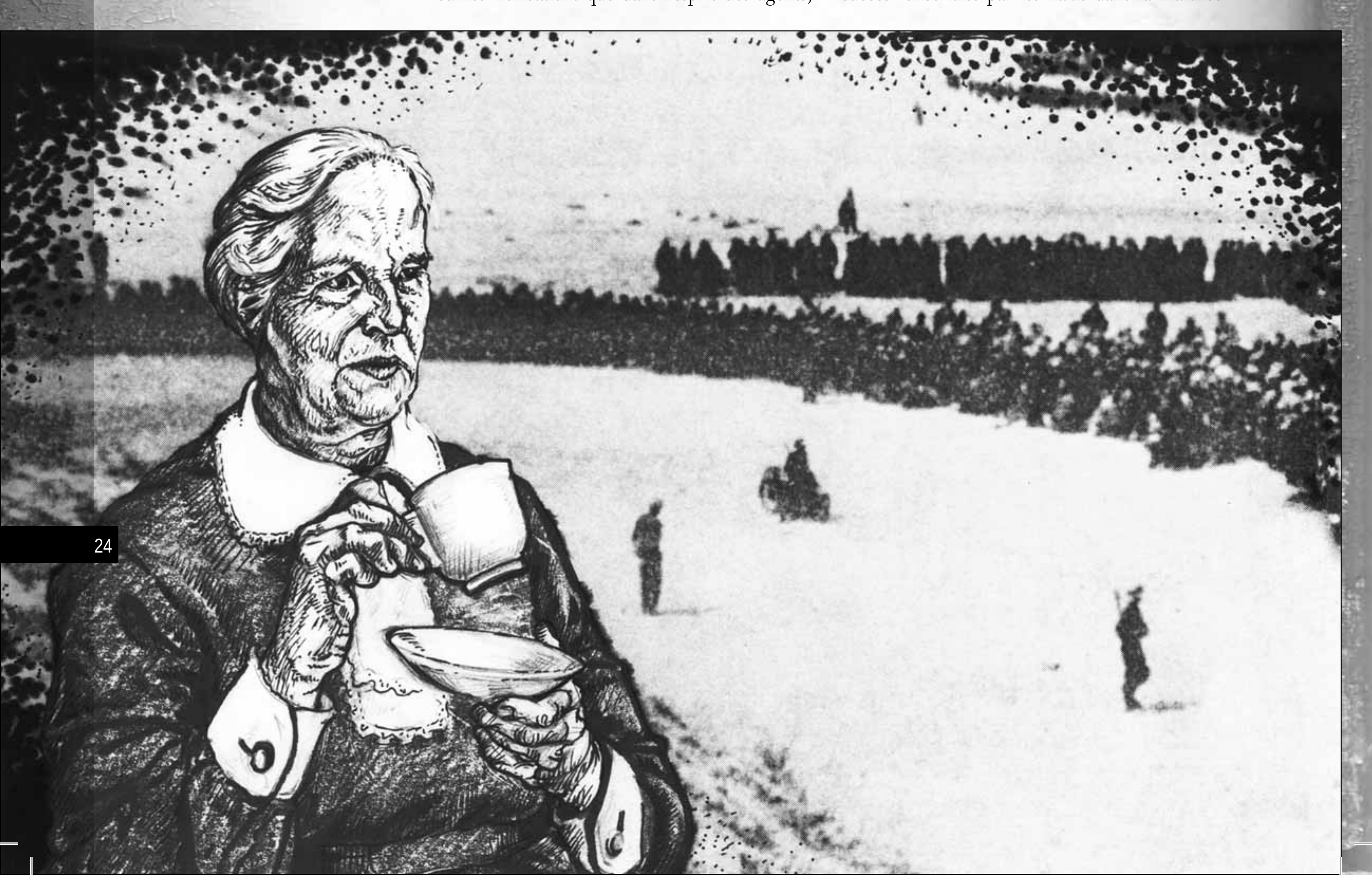
PISCES devrait rendre compte directement au cabinet du Premier Ministre, outrepassant le Ministère de la Guerre mais aussi MI-5, MI-6 et le SOE. Les trois agences pouvaient demander de l'aide à PISCES pour leurs opérations, mais c'était maintenant cette dernière qui avait le dernier mot quant à l'utilisation de ses ressources. En fait, lorsqu'on en vint à avoir recours aux moyens habituels de renseignement pour confirmer des informations obtenues par des «techniques non conventionnelles», ce furent MI-6 et MI-5 qui se retrouvèrent à la disposition de PISCES.

PISCES entre en guerre

Le soutien de PISCES aux opérations conventionnelles de renseignement était adapté aux besoins de chaque agence. Dans le cas du MI-5, il consistait à mettre à sa disposition des Talents disposant de capacités de télépathie, empathie ou psychométrie pour identifier, appréhender et interroger les agents nazis tentant de s'infiltrer en Angleterre. Pour le MI-6, PISCES utilisa les capacités de ses clairvoyants pour observer des sites ennemis, ses précognitifs pour prédire les mouvements adverses et mena des expériences sur l'utilisation de ses télépathes pour émettre et recevoir des messages de l'arrière des lignes ennemies. Le SOA souhaitait également avoir recours aux «sans-fils» de PISCES en lui demandant des personnes douées de télékinésie et de pyrokinésie pour se livrer à des sabotages sur des sites industriels et des lignes de communication allemands. De tels individus étaient bien sûr très rares et dotés de capacités très limitées. En dépit de ces limitations, les missions de soutien opérationnel aidèrent grandement l'Angleterre durent les heures sombres de la guerre.
PISCES fut particulièrement d'un grand secours au MI-5 lorsque celui-ci mit en œuvre le système «Double Jeu» pour localiser et retourner des agents allemands. Ces succès forgèrent des liens très étroits entre PISCES et MI-5, lesquels durent encore aujourd'hui. Les relations avec MI-6 furent moins productives, surtout du fait que MI-6 considérait PISCES comme un service rebelle qui n'aurait jamais du quitter son giron. MI-6 n'avait jamais non plus vraiment accepté l'idée de «claivoyance», de «vision à distance», essentiellement parce que les «informations» réunies n'existaient que dans l'esprit des agents, hors de portée de tout examen objectif par des analystes. Si cela présentait des avantages, tels que la disparition des émetteurs susceptibles d'incriminer les agents, ou l'impossibilité pour l'ennemi de brouiller ou de détecter les signaux, les succès des «transmetteurs télépathiques» étaient trop peu fréquent pour être véritablement utiles. Non seulement les contacts ne se faisaient pas souvent mais les communications étaient en général limitées à des images ou des impressions plutôt qu'à des mots ou des phrases. De plus les communications télépathiques ne marchaient le plus souvent que lorsque les récepteur était en état de sommeil profond, rendant ainsi l'interprétation des messages encore plus difficile du fait des erreurs de compréhension de l'esprit inconscient. La collaboration de PISCES avec le SOE fut encore moins efficace, en partie à cause de l'inefficacité du SOE quant à l'infiltration de la police nazi, mais surtout parce que les capacités psychique ne se prêtent pas très bien au sabotage et à l'assassinat.
Au départ l'intérêt officiel de PISCES était l'espionnage et les phénomènes paranormaux; comme cela avait été le cas du MI-13. Pour le colonel Cornwall, nouvellement promu, un second objectif allait s'y ajouter. C'est son influence et la lutte contre la Karotechia qui allaient faire de PISCES un adversaire des forces collectivement appelées «le Mythe».

La Karotechia

Le colonel Cornwall plaça la recherche d'informations sur la Karotechia au premier rang de la petite liste d'objectifs stratégiques de PISCES. Il estimait critique d'être au courant des succès rencontrés par les nazis dans la maîtrise



des forces paranormales. Infiltrer la Karotechia se révéla toutefois à peu près impossible. Le seul point de convergence de celle-ci avec le reste de la communauté du renseignement nazi était en la personne du *Reichsmarshal* Himmler. Il n'y avait pas moyen d'infiltrer la Karotechia par le biais d'autres organismes tels que la *Gestapo* (la police secrète), l'*Abwehr* (le service de renseignement militaire) ou le *Sicherheitdienst* (le service de contre-espionnage de la SS). Au départ l'essentiel des informations de PISCES sur la Karotechia provenait de rumeurs dans les milieux occultistes et spirites en Europe occupée. Les spirites et médiums avaient été persécutés par la *Gestapo* mais le bruit courait que l'intérêt des nazis allait au-delà de la disparition des pratiques psychiques. Certains disaient que les Nazis faisaient pression sur les détenteurs de pouvoirs psychiques, spirites et occultistes, pour que ceux-ci se mettent à leur service, les menaçant de déportation dans les camps de concentration s'ils refusaient d'aider le Reich.

D'autres informations parvinrent à PISCES via le MI-6, lequel avait de fréquent contacts avec l'*Abwehr*, le service de renseignement militaire allemand qui se trouvait être le berceau d'activités antinazi. De nombreux agents de l'*Abwehr* dont son chef, l'amiral Wilhelm Canaris, transmettaient des informations au MI-6 afin d'affaiblir le régime nazi et d'accélérer la fin de la guerre. L'*Abwehr* était au courant de nombreuses rumeurs selon lesquelles les SS avaient un but autre que simplement le génocide et la torture derrière les barbelés des camps de concentration. Des expériences médicales inhumaines étaient menées sur des sujets humains considérés comme consommables. Plus bizarres encore étaient les rumeurs disant que ces «expériences médicales» n'étaient que des couvertures pour des sacrifices humains effectués au cours de «rituels germaniques pré-chrétiens». Ces rumeurs ne furent jamais confirmées.

PISCES subissait une pression de la part d MI-6 qui attendait des résultats «tangibles». En collaboration avec un agent du MI-6, Ian Fleming (plus tard auteur des romans de la série James Bond), PISCES s'arrangea pour que l'astrologue personnel du *Reichsfuhrer* Rudolph Hess lui donne une prédiction particulièrement propice, selon laquelle si Hess s'envolait porteur d'une offre directe de paix pour l'Angleterre, cette dernière sauterait sur l'occasion pour négocier un arrêt des hostilités. Hess gagna secrètement l'Angleterre le 10 mai 1941 pour se rendre compte que le gouvernement ne souhaitait aucunement se rendre ; Hess fut capturé. A la suite de cette action, les nazis lancèrent une grande purge contre les spirites et astrologues à travers l'Europe. Des centaines d'entre eux furent arrêtés et envoyés en camps de concentration au cours de l'opération *Aktion Hess*. Tandis que la *Gestapo* rassemblait tous les spirites et astrologues européens qu'elle pouvait trouver, la Karotechia les étudiait pour savoir s'ils étaient dotés de véritables pouvoirs ou suffisamment sans scrupules pour être recrutés. Le réseau d'informateurs de PISCES sur le continent fut involontairement balayé par *Aktion Hess*, les agents qui échappèrent à la mort furent retournés par la Karotechia.

Au milieu de ce désastre, PISCES eut une réussite incroyable. Grâce à la technique de recrutement forcé de la Karotechia, PISCES put infiltrer trois agents à l'intérieur du projet le plus secret des nazis. Aucun d'entre eux, toutefois, ne survécut à la guerre. Le premier disparut sans laisser de trace, un autre fut démasqué et probablement exécuté et le dernier fut abattu alors qu'il tentait de franchir la frontière suisse au Nouvel An 1943. Avant leur élimination, ces trois agents fournirent cependant au colonel Cornwall la preuve dont il avait besoin pour se convaincre que la Karotechia était sur le point de libérer d'incroyables puissances porteuses de destruction et de démence.

Les autres ennemis

PISCES n'eut pas affaire qu'à la Karotechia durant la Seconde Guerre mondiale. En Extrême-Orient, ses agents furent confrontés à une autre organisation tout aussi barbare et dénuée de scrupules, la Société de l'Océan Noir japonaise, dont le nom japonais, *Genyosha*, dérive de *Genkai nada*, la Mer Noire, le détroit séparant l'île japonaise de Kyushu, au sud de l'archipel, de la péninsule coréenne. Bien que la Société ait officiellement été fondée en 1881, nombre de ceux qui la connaissaient pensaient que son origine remontait à plus loin. Il s'agissait d'un groupe terroriste ultranationaliste et d'une école d'espions ayant des liens étroits avec les sociétés criminelles naissantes des *Yakuza*s, agissant comme bras armé officieux de la politique impériale japonaise, d'abord en Corée, puis en Mandchourie. Ces fanatiques nationalistes se servirent de la Société de l'Océan Noir pour le renseignement politique et militaire, l'infiltration des sociétés secrètes chinoises et le soutien au terrorisme. Un de leurs actes de terrorisme les plus audacieux fut l'assassinat de la reine Min de Corée en 1895. Toutes ces activités étaient subventionnées par les bénéfices du trafic d'opium et par de très lucratives activités minières et industrielles en Mandchourie, dont les propriétaires comptaient parmi les dirigeants de la Société de l'Océan Noir.

En 1901, cette dernière était si connue qu'elle fut réorganisée en Société du Dragon Noir, *Kokuryukai*. Les Dragons Noirs n'étaient cependant qu'une façade, sa direction étant composée des fondateurs mêmes de la Société de l'Océan Noir. Sous son nouveau nom, l'organisation vit croître ses effectifs jusqu'à y inclure des ministres, des officiers de haut rang, des industriels et des trafiquants d'opium. Ils furent estimés à près de dix mille personnes en 1944. Beaucoup murmurèrent que les Dragons Noirs étaient la force secrète inspirant l'impérialisme japonais durant les quarante premières années du vingtième siècle.

Après la déclaration de guerre en Europe, les agents de PISCES affrontèrent les agents du Dragon Noir à Hong Kong, Singapour, en Malaisie, en Birmanie et en Inde. Les Dragons Noirs n'étaient pas spécialement axés sur l'utilisation de phénomènes métapsychiques ou

Gouvernement et secret en Grande-Bretagne

On peut se demander comment une opération comme PISCES peut continuer d'exister dans le gouvernement anglais sans que personne ne donne l'alarme ou ne fasse passer l'information à la presse. Le fait que PISCES ait réussi à demeurer secrète aussi longtemps est dû en grande partie à la façon dont le gouvernement britannique gère les choses dont il estime qu'elle doivent rester cachées. Ces méthodes sont très différentes de la façon dont les représentants élus supervisent les services de renseignement aux Etats-Unis.

Depuis 1872, les services de renseignement anglais ont été subventionnés secrètement. A l'époque, le Parlement fournissait les fonds au Secrétariat d'État à l'issue d'un vote secret qui n'était jamais discuté en public. Ce système a très peu changé jusqu'à nos jours. Il n'y a aucune «caisse noire» dans l'espionnage anglais. La caisse est entièrement noire. Le Comité du Parlement pour la Sécurité et le Renseignement actuel est supposé examiner sur l'administration, les dépenses et la politique des diverses agences de renseignement, mais la plupart des gens ne le considère que comme un simple «coup de tampon».

L'Official Secrets Act (Loi sur les Secrets Officiels) de 1889 a rendu légal le «droit» pour le gouvernement de garder des informations secrètes vis à vis du public. En 1911, la loi fut amendée pour permettre de poursuivre quiconque dévoilerait, en public ou en privé, des éléments jugés «secrets» par le gouvernement de Sa Majesté. Cela va bien au-delà des poursuites pour espionnage ou pour trahison. Des activités sont reléguées au rang de crimes, qui seraient protégées aux Etats-Unis par le Premier Amendement de la Constitution et les principes de liberté de la presse, telles que le fait de dévoiler les infractions à la loi commises par le gouvernement. La loi fut encore amendée en 1989 pour éliminer la notion de «défense de l'intérêt public» qui avait servi d'excuse à des imprécateurs pour justifier la révélation d'informations classées secrètes. Les diverses agences de renseignement font souvent circuler, confidentiellement, des «Notes D» pour les journalistes et les rédacteurs en chef des journaux. Une Note D est un conseil ou une requête, avertissant qu'un élément d'information peut être protégé par l'Official Secrets Act et que même si sa publication n'est pas illégale, elle serait contraire aux intérêts du pays. Ces Notes D sont le plus souvent suivies d'effet.

surnaturels en tant qu'armes, ils étaient réputés se servir de techniques «non conventionnelles». La réputation d'assassins, interrogateurs, infiltrateurs et corrupteurs de ses agents devint légendaire. Le principal affrontement entre PISCES et les Dragons Noirs eut lieu en Inde en 1943 et 1944, où les agents des Dragons étaient à fomenter une révolte des indiens sous domination britannique, opération impliquant entre autres que soit recréé la société secrète indienne des Thugs. Les Dragons Noirs comptaient se servir des Thugs comme base pour relancer la révolte indienne de 1857 ; toutefois les nouveaux Thugs une fois lancés, se donnèrent des objectifs personnels. PISCES ne réussirait pas à balayer les derniers vestiges du culte avant 1947.

De l'autre côté du monde, en prélude à la future Guerre Froide, PISCES se trouva confronté aux agents de l'organisation connue sous le nom de *Smersh* (voir page 69). Au cours d'une série d'incidents dans le territoire neutre d'Espagne durant la première moitié de 1941, PISCES et *Smersh* eurent recours à tous les moyens, à l'exception de l'assassinat des agents adverses, pour court-circuiter leurs opérations respectives. Les agents de *Smersh* furent dénoncés aux autorités espagnoles et au cours d'une opération visant à dérober un exemplaire de *Magye Véritable* de Theophilus Wenn à l'université de Salamanque, *Smersh* alla jusqu'à dénoncer les agents anglais à des espions allemands, avec des conséquences qui faillirent être fatales. La situation s'améliora légèrement après l'invasion de l'Union Soviétique le 22 juin 1941 mais le sang versé ne fut pas oublié.

Delta Green

Delta Green et PISCES ne furent pas présentées immédiatement l'une à l'autre lorsque les Etats-Unis se joignirent aux forces alliées contre l'Axe. Après tout, ni les services de renseignement britanniques ni l'OSS ne souhaitait admettre des «fantaisies» comme le fait de croire en la puissance de l'occulte. Les deux organisations se rencontrèrent par accident. Les agents de Delta Green en Angleterre, œuvrant au sein de l'OSS, attirèrent l'attention de PISCES de par leur énorme intérêt pour les archives de la Marine Royale. Delta Green, dont les racines remontaient à la Division P de la Marine américaine, n'avait jamais cessé de s'intéresser aux «civilisations sous-marines». Les agents de PISCES surveillèrent ceux de Delta Green tandis que ceux-ci exploraient les archives de l'Amirauté, remontant jusqu'à 1700. Il était clair pour les agents de PISCES que ces hommes n'étaient pas en train d'espionner l'Angleterre pour en tirer un quelconque avantage stratégique, l'objet de leur recherches se trouvant être des carnets de bords de navires et de vieux rapports de l'Amirauté faisant état de phénomènes inhabituels, et la fourchette de temps explorée indiquant qu'ils s'intéressaient plutôt à des ensembles généraux d'informations plutôt qu'à des événements précis. Après plusieurs semaines de rencontres prudentes et surveillées, les deux organisations admirent leur intérêt pour ce qu'on appelle le «paranormal» et comparèrent leurs informations concernant l'intérêt des Nazis en la matière. Ce qu'ils retirèrent de la mise en commun de leurs renseignements n'était guère encourageant.

La première opération commune de PISCES et Delta Green fut le raid de décembre 1942 contre les négociations de la Karotechia avec les Profonds de la colonie de Ahu-Y'hloa, située au large de la côte sud des Cornouailles. Les agents de PISCES à l'intérieur de la Karotechia purent transmettre le lieu du prochain sacrifice de masse par des moyens paranormaux et les agents de Delta Green aidés de partisans français, furent chargés de l'assaut. Ce fut un succès complet.

Bien que la coopération fut poursuivie régulièrement durant la guerre entre PISCES et Delta Green, elle cessa en 1945 lors du démantèlement de l'OSS et de Delta Green. Lorsque cette dernière fut reconstituée en 1947, les dirigeants de PISCES décidèrent de ne pas renouer leurs relations antérieures. PISCES se souciait du risque pour la sécurité que pourrait représenter Delta Green si elle était à nouveau dissoute par l'inconstance des politiciens américains. Quand Delta Green fut de nouveau bien assise, dans les années 50, les américains n'étaient plus trop pressés de renouer le dialogue avec PISCES, les services anglais paraissant noyautés par des agents soviétiques comme Kim Philby, Guy Burgess, Donald Maclean ou Sir Anthony Blunt. Les années 60 virent PISCES se désintéresser de Delta Green dont les activités — particulièrement en Afrique, Amérique Latine et au sud-est asiatique — s'apparentaient à des actions de "cow-boys" impliquant une puissance de feu un peu trop importante au goût, plus subtil, de PISCES. En 1970 Delta Green fut une nouvelle fois dissoute, confirmant ainsi les doutes initiaux de PISCES à leur sujet. A partir de là, PISCES choisit de laisser les américains hors du coup en ce qui concernait le paranormal.

Au cours de la seconde période d'existence de Delta Green, des agents de PISCES, à titre individuel, glissèrent occasionnellement à un contact agent de DG quelque information utile, si cela correspondait à leurs besoins et de la même façon, certains agents de Delta Green jetèrent de temps à autre un os à ronger à leurs "cousins" anglais. Ces contacts entre les deux agences ne furent jamais formalisés, restant du domaine d'un groupe d'agents vétérans de la Seconde Guerre mondiale. Le temps passant, les agents de Delta Green de l'époque de l'OSS quittèrent le service, suite à leur décès ou simplement à leur départ en retraite, tout comme les vétérans de PISCES. Les contacts informels et irréguliers eux-mêmes disparurent. Aujourd'hui on compte encore quelques vétérans de la Seconde Guerre mondiale dans les rangs de PISCES, mais ce sont des octogénaires tout comme le Professeur Joseph Camp ou feu le major-général Reginald Fairfield. Ils ne sont plus impliqués dans le Grand Jeu et mènent des vies de propriétaires terriens, érudits ne sortant plus de chez eux ou ermites excentriques.

La Guerre Froide

Après la fin de la guerre, Cornwall, maintenant Brigadier Général, prit ses dispositions pour s'assurer que PISCES ne connaîtrait pas le destin de MI-13. Il comptait se servir de l'agence pour la recherche des cultes dédiés aux Grands Anciens et ne voulait pas la voir démobilisée comme un caprice non nécessaire et peut-être embarrassant du Premier Ministre sortant Winston Churchill. Cornwall assura la survie immédiate de PISCES en présentant au nouveau Premier Ministre Clement Atlee, les preuves des activités de la Karotechia durant la guerre, puis d'autres preuves que l'organisation soviétique *Smersh* patrouillait en Europe à la recherche d'anciens membres de la Karotechia et de leurs documents en vue de poursuivre leurs dangereuses et épouvantables expériences. Cornwall vendit PISCES comme étant un moyen de suivre les progrès de l'intérêt des russes pour le surnaturel. Lorsqu'en 1946 *Smersh* fut démantelé puis secrètement restauré, Cornwall persuada le Premier Ministre que c'était le signe que les Russes non seulement avaient obtenu des résultats mais encore qu'ils redoublaient leurs efforts. Le gouvernement britannique fit en sorte que PISCES dispose des moyens nécessaires à se maintenir à niveau des Soviets. Ceci incluait une clause que n'apprécièrent pas de nombreuses personnes de PISCES, y compris Cornwall, selon laquelle PISCES devait faire plus que étudier et développer les capacités psychiques, mais aussi mener des expériences avec les mêmes «sciences» étrangères (métaphysique médiévale et hypergéométrie) que la Karotechia et le *Smersh*.
Ayant longtemps étudié les cultes des Grands Anciens et étant au courant des échecs plus que spectaculaires de la Karotechia, Cornwall était soucieux à l'idée que ses hommes expérimentent des formules aussi dangereuses. Ne souhaitant pas voir son équipe libérer quelque horreur étrangère venue d'une autre hyperdimension sur le monde, il décida de prendre toutes les précautions pour protéger son personnel et le monde en général. Son équipe et lui cherchèrent donc un endroit «sur». Cornwall finit par trouver ce qu'il cherchait sous la forme d'une île de l'archipel de St Kilda.

Magonia

L'archipel de St Kilda est situé à environ 180 kilomètres à l'ouest des Hébrides et est composé de quatre îles principales : Hirta, Dun, Soay et Boreray, ainsi que de plusieurs «piles maritimes», d'énormes colonnes de roches émergeant des flots écumants. La mer aux alentours de l'archipel est connue pour son climat violent et imprévisible et elle ne présente qu'un seul point d'ancrage sûr, Village Bay, sur l'île principale d'Hirta. Cette dernière et Soay ont abrité une population de bergers et de pêcheurs depuis l'époque pré-chrétienne mais tout se termina en juillet 1930 lorsque, à la demande des habitants trop pauvres, le gouvernement britannique évacua la population. Les îles étaient isolées, leur approche traîtresse, complètement dépeuplées et en même temps suffisamment proches pour qu'il soit possible de garder œil dessus. Ayant inspecté le site, Cornwall a décidé d'y installer le laboratoire de Métaphysique Médiévale de PISCES, dans un complexe souterrain sur l'île de Hirta.
Le laboratoire fut surnommé Magonia, d'après la dimension parallèle mythique où vivent les peuples fées des légendes celtiques. Des tunnels furent creusés dans la roche volcanique de l'île, rejoignant, pour les étendre, les réseaux de cavernes naturelles. De multiples systèmes de sécurité redondants furent installés et la zone où devaient être conduites les «expériences» renforcée d'acier et de béton. D'autres «techniques» glanées dans des ouvrages trouvés au British Museum de Londres furent également mises en place pour assurer la sécurité de l'installation. En 1959, une bombe thermonucléaire fut installée au dessous de Magonia en ultime recours au cas où les autres précautions et garde-fous ne suffiraient pas à maintenir captif quelque chose qui serait «appelé». Jusqu'à présent aucune urgence n'a jamais provoqué l'activation des protections. De façon à anticiper toute visite sur l'île, PISCES exerça son influence au Ministère de la Défense pour faire installer une station de détection de missiles sur l'île au cours des années 50 dans le cadre du système de défense du Royaume-Uni. Un contingent d'ingénieurs et artilleurs s'occupe de la station et garde le silence sur les hélicoptères et navires qui visitent parfois l'île au milieu de la nuit.

PISCES et «l'Autre Guerre»

PISCES a beaucoup participé aux activités de contre-espionnage de la Grande Bretagne à travers tout l'empire chancelant. Au cours de ces opérations, sur la fin des années 40 et le début des années 50, elle rencontra de plus en plus d'indices de l'existence du surnaturel et de l'influence des cultes des Grands Anciens. Ces cultes se manifestaient le plus souvent dans des situations ou des individus désespérés avaient recours à des mesures désespérées. En 1948, une organisation dissidente de l'IRA fut découverte utilisant des rituels liés au dieu celtique de la fertilité «l'Homme Vert». Au cours de la révolte des Mau-Mau en 1953, des tribus Kikuyus du Kenya adoraient un dieu qu'ils appelaient Ahtu et en avaient fait un élément de la campagne de terreur qu'ils menaient contre le colonialisme britannique. En 1954, au cours d'une crise en Malaisie, les soldats anglais et PISCES se rendirent compte qu'en plus des troupes de guérilla venues de Chine communiste, il y avait intervention d'une minorité ethnique curieusement sauvage appelée «Chau-Chau». Là où les guérilleros combattaient par idéologie, les Chau-Chaus semblaient plus motivés par le cannibalisme et les tortures rituelles que par quelque objectif politique reconnaissable. PISCES élimina ces organisations là où elle apparaissaient, par des moyens parfois légaux, mais le plus souvent «extralégaux». Les enquêtes de PISCES concernant le paranormal étaient fortement aidées par certains rites et certaines formules que l'agence avait ramenés de tous les coins de l'ex-Empire britannique. Au bout d'un certain temps, PISCES fut même capable de

dresser une petite liste de formules à utiliser pour défaire certaines entités hyperdimensionnelles.
Cornwall dirigea PISCES jusqu'en 1955, avant de se retirer avec le grade de Lieutenant-Général, un titre de chevalier et de graves troubles mentaux liés à une anxiété généralisée. L'inactivité de la retraite encouragea un alcoolisme à un stade déjà avancé. Cornwall fut quand même, malgré tout, consulté régulièrement par les directeurs de PISCES qui le suivirent jusqu'à sa mort en 1961. La rumeur prétend qu'il serait mort au cours de sa partie nocturne de roulette russe mais la mort a officiellement été notée comme causée par une défaillance du foie du a un alcoolisme extrême. La vérité, comme pour beaucoup de choses concernant PISCES ne sera probablement jamais connue. Quoi qu'il en soit, l'héritage laissé par Cornwall à PISCES est l'engagement ferme de celle-ci à mener «l'Autre Guerre». Pour PISCES, le point culminant de cette dernière fut la campagne de la Severn.

La campagne de la Vallée de la Severn

La campagne menée dans la vallée de la Severn fut engagée par le Brigadier Général Charles Balfour, directeur de PISCES depuis 1968. Balfour avait recherché des signes d'activité paranormale en Angleterre pendant deux décennies et se montrait particulièrement intéressé par ce qu'il voyait comme un retour de coutumes pré-romaines et l'intérêt renouvelé de la contre culture des jeunes des années 60 pour l'occultisme. Son enquête l'amena à creuser d'étranges événements survenus dans les environs de la rivière Severn, au sud-ouest du Pays de Galles. Un certain nombre de sites «anormaux» furent l'objet d'enquêtes mais le cœur des ténèbres fut identifié comme étant le village décrépit de Goatswood.
Au cours d'une opération similaire à l'assaut des forces fédérales américaines sur Innsmouth, PISCES, avec le soutien d'unités des brigades Gurkha de l'Armée, rasa la ville de Goatswood. Les Gurkhas furent employés perce qu'on supposait qu'ils auraient moins de scrupules à tirer sur des civils anglais, que leur maîtrise limitée de la langue limitait également les risques de fuites et que leur origine népalaise les faisaient considérer comme plus réceptifs à l'idée de forces surnaturelles. Il s'avéra que les Gurkhas firent merveille, ne réagissant ni trop ni trop peu face aux horreurs auxquelles ils furent confrontés. Le village fut vidé de ses habitants, les maisons détruites et les curieux objets rituels appelés Lentilles lunaires confisqués. Le terrain sur lequel s'élevait le village fut acheté par le ministère de la Défense en utilisant son droit de préemption sous prétexte que la zone devait être convertie en base aérienne. Ça ne s'est jamais fait.
A la suite de ce raid, PISCES évacua les cultistes de Goatswood survivants jusqu'à une prison temporaire, créée à partir d'un cargo de la Seconde Guerre mondiale destiné à la casse. Lorsque fut discuté le sort des prisonniers, le Brigadier Balfour opposa son veto à l'idée de couler le navire en mer avec eux à bord, au titre que «cela ne se faisait pas» et après plusieurs mois de préparation, les survivants de Goatswood furent emprisonnées dans l'installation maintenant étendue et améliorée sur l'île de Hirta. Ils ne furent que les premiers prisonniers de Magonia. Au cours des trois décennies qui ont suivi, l'installation s'est agrandie pour accueillir des centaines de prisonniers secrets détenus sans procès et sans motif, sinon la douteuse autorité de PISCES.
A la suite de l'opération de Goatswood, PISCES retourna dans la vallée de la Severn à quatre reprises. La première fois, en 1974, pour un raid de PISCES sur une librairie, *American Books Bought & Sold*, à Lower Brichester, dont le propriétaire, Wilbur Bromley (un avatar de Y'golonac) fut arrêté et incarcéré sur Hirta. Une opération de récupération suivit, toujours à Lower Brichester en 1977. Le théâtre Old Varsity y avait été le siège d'un culte, inactif depuis 1900, qui y avait laissé des textes astrologiques et un télescope étrangement ouvragé d'une grande ancienneté. Ces objets furent récupérés par PISCES pour être étudiés. En 1980, PISCES prit possession du bâtiment du fisc à Brichester. Après la mort extrêmement bizarre d'un sans abri dans l'un des bureaux, le bâtiment fut scellé, désinfecté et finalement détruit pour couper court à une infection par une espèce inconnue d'araignées. Plusieurs spécimens vivants furent conservés pour être étudiés et disséqués.
La dernière opération de PISCES dans la vallée de la Severn se déroula en 1987 quand l'agence s'arrangea pour faire vider le lac Brichester qui avait été le théâtre de nombreux événements paranormaux ainsi que de quelques disparitions, à commencer par celle d'une petite communauté vivant sur ses rives, en 1850. La légende locale et l'ouvrage connu sous le titre de *Révélations de Glaaki* prétendaient qu'une horreur venue d'ailleurs était tombée du ciel avec un météore, des eons auparavant et qu'elle vivait encore au fond du lac. Bien que le lac de Brichester portât des signes indiquant que sa création était probablement due à un météore, on ne découvrit ni ce dernier ni une quelconque monstruosité extraterrestre. Plusieurs dizaines de corps furent toutefois retrouvés au fond du lac, qui se désintégrèrent rapidement une fois sortis de l'eau. L'opération fut perturbée par deux habitants du coin qui furent promptement emprisonnés à St Kilda, tous deux portant des «anomalies» physiques.

PISCES aujourd'hui

Les relations de PISCES avec le reste de la communauté britannique du renseignement demeurent lointaines. En dehors du bureau du Premier Ministre et des chefs de MI-5 et MI-6, personne n'a entendu parler d'elle. Du fait que l'essentiel de son activité passe par l'intermédiaire de MI-5, une partie seulement des personnes qui connaissent son existence réalise qu'il s'agit d'une agence indépendante. Les membres de base de PISCES pensent travailler pour une sorte de «super section» de MI-5.
PISCES, que ceux qui la connaissent appellent «la Section», reste constamment en alerte dans

sa recherche des menaces paranormales contre le Royaume. De nos jours, elle a cependant perdu son côté international, lançant rarement une opération hors du territoire de l'ancien Empire, des dominions ou protectorats et préférant se consacrer à maintenir l'ordre sur les îles britanniques. Cette concentration de forces a rendu très difficile pour les agents et adorateurs des Grands Anciens d'opérer secrètement en Grande Bretagne. Sous les ordres de PISCES, MI-5 intercepte du courrier, pratique des écoutes téléphoniques, met des micros dans les appartements et les maisons. Le GCHQ — *Government Communications Headquarter*, la version anglaise de la NSA — surveille les serveurs de courrier électronique et les ondes pour les radios et téléphones cellulaires. Les agents de PISCES infiltrent les sociétés occultes et les groupes religieux marginaux en quête de signes de corruption. Lorsque de tels signes sont repérés, PISCES revient à ses méthodes éprouvées pour s'occuper de ce genre de menaces : assassinat et sabotage. Des hommes du SAS ou du SBS sont envoyés pour kidnapper les sectateurs, tuer les sorciers et dérober ou détruire les artefacts ou textes importants. Même si une telle organisation est susceptible d'être attaquée légalement, PISCES retient rarement cette option. Une action en justice mettrait en danger la secret de PISCES. Elle continue donc sa guerre dans l'ombre, en attendant d'arriver à son terme, incertain et encore indiscernable.

L'histoire secrète

A l'insu de tous sauf les instances dirigeantes de PISCES, l'agence a succombé à un processus de trente ans. Durant le raid de 1968 sur Goatswood, des agents de PISCES furent parasités par les épouvantables Insectes de Shaggai, les Shans. Au cours des années, ceux-ci ont fait leur chemin de plus en plus loin dans l'organisation, comme une infection se répand dans le corps. En 1998, les Insectes amenèrent l'un des leurs à la tête de PISCES.

De bien des façons, cela se révéla plus facile qu'on aurait pu le penser. D'abord, PISCES souffrait d'un syndrome qui a touché de nombreuses agences de renseignements, le syndrome «il est un des nôtres, il ne peut donc être un des leurs». Chaque fois que les soupçons peuvent être détournés parce le traître est un ancien camarade de classe, un membre des clubs comme il faut, un donateur du Parti Républicain ou un officiel bien placé du Comité Central, la plupart des agences de renseignement à travers le monde ont négligé leur propre protection contre les infiltrations parce qu'il semblait inconcevable qu'un «des nôtres» puisse devenir l'un «des leurs». PISCES ne fit pas exception à la règle.

Ajoutons que les promotions à l'intérieur de PISCES étaient liées au succès sur le terrain. Les agents infestés par les Shans avaient régulièrement de meilleurs résultats que leurs collègues sains, leurs maîtres leur donnant des informations sur le Mythe, l'hypergéométrie et les activités des divers cultes anglais. Le succès menait aux promotions mais souvent les hôtes humains ne pouvaient supporter les intellects étrangers plus de quelques années avant de devenir irrémédiablement fous. Les Shans étaient donc en permanence à l'affût de nouveaux hôtes à posséder, surtout ceux qui occupaient une position avec plus d'autorité ou de meilleurs moyens. Sautant d'hôte en hôte, les Shans se frayèrent un chemin jusqu'aux sommet. Une fois dans le fauteuil du directeur, l'infection se répandit vers l'extérieur dans les principaux organes de PISCES.

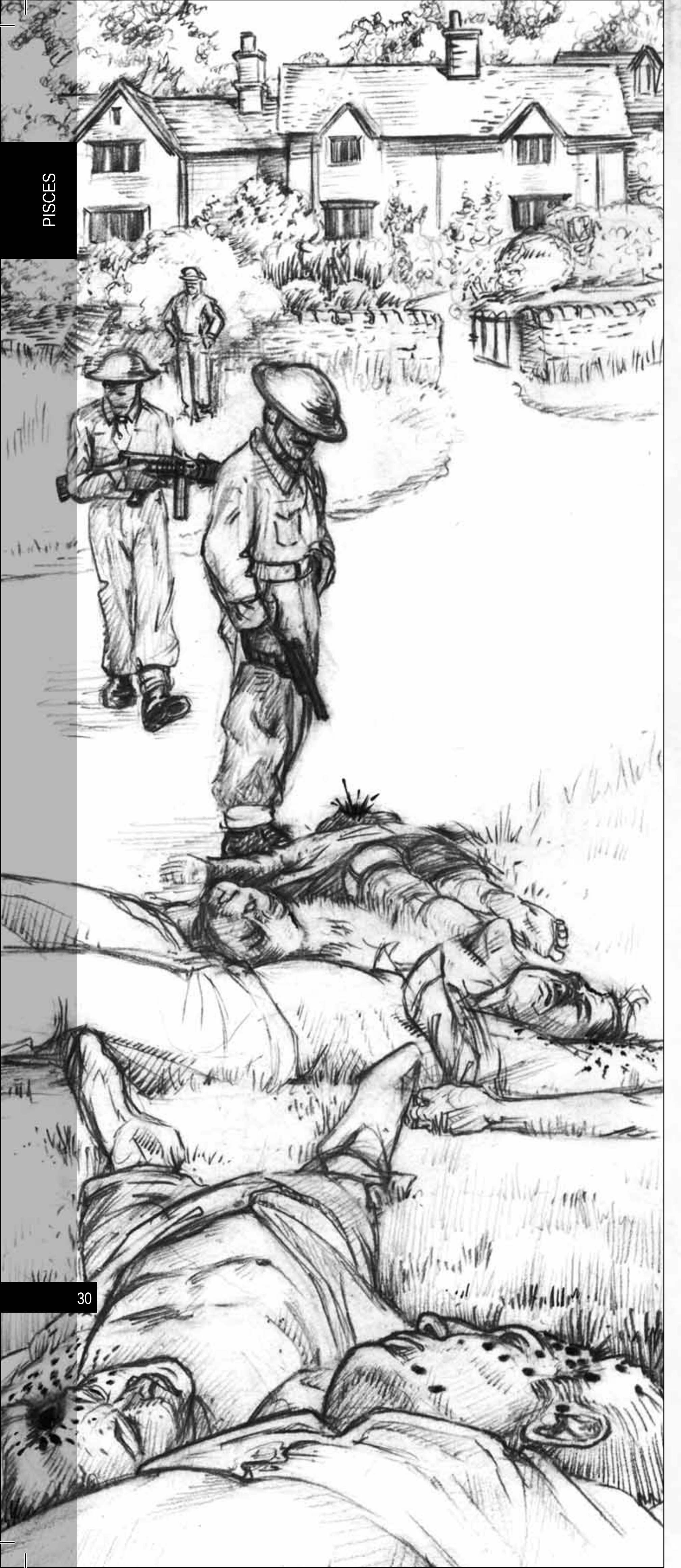
Les Shans contrôlent environ 10% du personnel de PISCES, mais ce sont les bons 10% nécessaires pour contrôler toute l'agence. En dehors des cadres dirigeants, les Shans ont sous leur coupe l'unité des affaires internes de PISCES, responsable de la sécurité interne de l'agence. Ils dominent également la section chargée du recrutement et de l'entraînement des nouveaux agents.

PISCES est maintenant au service des Shans et veille sur leur colonie anglaise. Les insectes cependant, sont des fanatiques religieux, entretenant le culte d'Azathoth et abjurant tous les autres dieux. Les Shans utilisent donc PISCES pour détruire les autres cultes et les entités du Mythe qui pourraient les menacer ou qui heurtent leurs sensibilité religieuse. Ces actions assurent que les agents de base de «la Section» croient qu'elle poursuit son but originel et rassurent les Shans que seuls les adorateurs d'Azathoth pourront projeter leur ombre sur la Terre.

En 1989, les Shans réorganisèrent PISCES pour la rendre encore moins invisible au gouvernement anglais, en «privatisant» une grande partie de ses équipements logistiques, en créant Severn Aerospace, Ltd. PISCES servit également aux Shans à infiltrer d'autres agences et départements du gouvernement anglais. Grâce à l'influence de leurs hôtes haut placés, ils ont façonné la politique anglaise pour en faire l'instrument de leur grand dessein : l'évacuation des Shans de la Terre.

Comment utiliser PISCES

PISCES est prévu pour donner aux joueurs un axe sur lequel articuler une campagne à long terme destinée à éliminer la colonie anglaise des Shans. Les investigateurs peuvent emprunter trois axes pour cela. Tout d'abord, ils peuvent s'y intéresser en tant qu'agents de Delta Green. Après l'incident de 1999 (décrit dans les premières pages de ce livre) l'agence prend conscience de l'existence d'extraterrestres insectoïdes et de l'infiltration de certaines branches du gouvernement anglais. L'agence ne sait pas jusqu'où va cette infiltration ni depuis combien de temps l'invasion a commencé. Ce seraient les premières questions auxquelles Delta Green devra trouver une réponse, concernant la situation dans les îles britanniques. Opérer en Angleterre ouvrira un nouveau champ d'expérience aux agents DG habitués à détenir un minimum d'autorité et à avoir accès à de la puissance de feu. Ces avantages disparaissent lorsque les agents quittent leur juridiction. Au Royaume-Uni, les agents fédéraux ne seront rien de plus que des citoyens ordinaires. Les agents de renseignements, officiers de terrain de la CIA



ou autre, seront un peu moins désavantagés, étant donné qu'ils opèrent toujours à l'étranger mais ils n'auront pas le recours d'invoquer leur immunité diplomatique, à moins qu'ils ne soient spécifiquement affectés à l'ambassade à Londres. Si les agents de Delta Green doivent agir en Angleterre contre PISCES, ils seront dans la situation de personnes «illégales» — des espions travaillant sans le bénéfice d'un statut diplomatique. Ils devront apprendre à penser et à agir comme des criminels en fuite. Et le fait qu'ils parlent anglais ne permettra pas à des américains de passer inaperçus où qu'ils aillent.

Delta Green peut-elle détruire PISCES ? Le devrait-elle ? Si PISCES peut être délivrée des Shans, ce pourrait être le meilleur allié imaginable, bien financé, pleinement accrédité, ayant accès à des tonnes d'informations sur les cultes des Grands Anciens. Mais à qui Delta Green peut-elle se fier ? Qui sont les traîtres ? Une enquête sur PISCES pourrait être une des missions les plus dangereuses entreprises par Delta Green.

Une autre façon d'enquêter sur PISCES consiste à ce que les PJ soient des citoyens ordinaires qui apprennent qu'il existe des forces conspirationnistes à œuvre dans le gouvernement de Sa Majesté. Dans ce genre de campagne, les investigateurs peuvent provenir de n'importe quelle profession, à l'exception de PISCES. Ils peuvent être des élus, policiers, journalistes ou simplement des individus moyens qui ont remarqué d'étranges activités à Whitehall et essaient de dénouer ce mystère. Peut-être se sont-il révélés trop curieux au sujet de l'Armée du Troisième Œil (page 46) ou bien pensent-ils que la firme Severn Aerospace, en plein essor est liée d'un peu trop près au Ministère de la Défense. A mesure que leur enquête progresse, l'attente initiale d'une conspiration menée par des hommes s'effacera lorsque les maîtres secrets seront dévoilés. Les investigateurs pourront-ils dévoiler la vérité et stopper les Shans ?

La troisième option est la campagne de l'ennemi intérieur. Les investigateurs seront alors des membres de PISCES qui prennent lentement conscience que quelque chose ne va pas dans leur propre organisation. Pourquoi des agents disparaissent-ils régulièrement ? Pourquoi des agents de PISCES sont-ils affectés à des missions de surveillance à l'encontre de membres du Parlement ou de personnel de l'ambassade des Etats-Unis ? Pourquoi le major Smith, le superviseur des agents, a-t-il été brusquement remplacé ? Et pourquoi son remplaçant insiste-t-il sur le fait que «pour tout ce qui concerne notre organisation, je *suis* le major Smith à partir de maintenant». Dans une campagne de ce type, les investigateurs sont des agents sains de PISCES qui devront d'abord découvrir la conspiration à l'œuvre au sein de l'agence puis l'éliminer. Ils ne seront jamais sûrs de savoir à qui ils peuvent se fier, ne sachant pas qui a été pris par l'ennemi. L'avantage qu'ils auront est de débuter à l'intérieur de l'agence. Bien sûr le danger croît en proportion de la proximité du centre de la toile des Shans. Contrairement aux enquêteurs de Delta Green, les agents de PISCES ne disposeront pas d'une agence derrière eux. Ils agiront pour leur propre

Infection mentale

L'invasion secrète par les Shans est menée et protégée par leur capacité d'infecter mentalement un organisme hôte. La technique est plus subtile qu'une simple occupation du cerveau par le parasite qui imposerait sa volonté. Si les Shans sont télépathes, ils ne sont pas si puissants qu'ils puissent annihiler la volonté de leur hôte. Ils préfèrent communiquer avec lui. Ils commencent par lire ses pensées et ses souvenirs, recherchant les défauts de leur personnalité pour les exploiter. Les parasites entament alors un conditionnement pavlovien, alléchant et punissant l'hôte avec des visions des expériences et souvenirs du Shan. Ce dernier peut également puiser dans le subconscient de l'hôte pour produire des visions extatiques et sensuelles pour séduire, manipuler ou forcer ce dernier à obéir à ses ordres. La menace ultime serait d'exposer l'hôte aux souvenirs démentiels des Shans concernant Azathoth, ce qui détruirait complètement l'esprit de la victime. Cette menace n'est pas faite pour être mise en application, étant donné qu'un hôte fou serait imprévisible durant les moments où le Shan n'exerce pas son emprise sur lui. Le Shan préfère tailler lentement dans la raison de l'hôte jusqu'à ce que celui-ci soit devenu de son plein gré son serviteur. Plus l'hôte est volontaire, plus corrompu il se trouve être et moins sa volonté se manifeste quand le Shan est actif. A la fin, l'hôte n'est plus guère qu'une extension de la volonté du Shan.
Le Shan est souvent endormi durant tout ou partie des heures de jour, car s'il était «actif», le Shan serait exposé à l'image du soleil dans le cortex visuel de l'hôte. Bien que le lumière du jour ne puisse blesser physiquement les Shan, protégés par les crânes, l'image de la lumière solaire les gène beaucoup et ils l'évitent autant qu'il leur est possible de le faire. La plupart des dirigeants de PISCES ont des bureaux sans fenêtres pour faciliter le contrôle des Shans durant la journée.
Même ainsi, un hôte volontaire est souvent réduit à un état de démence si avancé qu'il n'est plus capable d'interagir avec les humains normaux sans se démasquer sur le champ. Une fois l'état mental de l'hôte si atteint qu'il ne peut plus passer pour sain d'esprit, il est abandonné. Vu le nombre de membres du gouvernement du Royaume-Uni dans les hôtes des Shans, ces derniers ne peuvent simplement les laisser divaguer. Même un dément bavant peut en savoir trop. Ceux qui peuvent se révéler utiles dans l'avenir sont détenus à Magonia, l'installation secrète sur l'île de Hirta, dans l'archipel de St Kilda. Ils se débarrassent des autres de diverses façons : accidents de voiture, crises cardiaques ou simplement dépressions nerveuses qui les fait enfermer dans des hôpitaux psychiatriques ordinaires jusqu'à ce que PISCES puisse arranger leur décès de «cause naturelle». Ceux qui ne manqueront à personne, c'est-à-dire les agents et administrateurs de PISCES , disparaissent tout simplement.

compte et à l'inverse des investigateurs extérieurs à PISCES, nul ne les regrettera s'ils viennent à disparaître.
Quelle que soit la voie choisie, la question finale sera celle de la destruction ou non de PISCES, et avec elle peut-être celle du Royaume-Uni.

Installations et façades

PISCES, bien qu'elle soit une agence gouvernementale, n'opère pas depuis une installation officiellement reconnue par le gouvernement. PISCES n'emploie personne, ne dispose d'aucun équipement ni d'aucune installation financé par l'État, même dans le budget occulte des services secrets. PISCES bénéficiait bien d'une ligne budgétaire jusqu'à la réorganisation de 1989, sur l'argent «au noir» des services de renseignement : des fonds dispensés à la discrétion du Premier Ministre pour «des activités estimées nécessaires à la défense du Royaume». Cette arrangement appartient au passé. Aujourd'hui, PISCES travaille sur des fonds qui ne proviennent pas du gouvernement du Royaume-Uni, du moins pas directement. Sa principale source de financement et de soutien logistique est Severn Aerospace, Ltd., un acteur important dans le domaine de la technologie aérospatiale.

Severn Aerospace, Ltd.

Par bien des points, Severn Aerospace, Ltd. est le cœur de la toile tissée par PISCES. Elle n'est pas cotée en bourse, mais détenue par plusieurs cartels mis sur pieds par des hôtes possédés par les Shans. Son financement initial provenait d'un mélange de capitaux obtenus grâce à la vente de brevets high-tech, d'emprunts bancaires et de fonds collectés auprès d'hôtes fortunés des Shans. Une grande partie de ses installations et équipements ont été achetés pour une somme symbolique au ministère de la Défense lors de la vague de privatisations de l'ère Thatcher. La propriété supposée devenir une base aérienne, là où se situait auparavant le village de Goatswood, a également été vendue à Severn Aerospace.
Les Shans, par l'intermédiaire de leurs pions de PISCES, ont fait en sorte que la forêt de Goatswood soit elle aussi achetée par la ministère de la Défense, grâce à son droit de préemption, puis revendue à Severn Aerospace. Lorsque fut connu le fait que Severn Aerospace projetait de raser de larges sections de cette ancienne forêt, des environnementalistes affluèrent de toute l'Angleterre pour tenter de bloquer ces travaux. Là où une autre société aurait été paralysée durant des années par les procès et la désobéissance civile des contestataires, Severn Aerospace avait l'appui de PISCES. Entre l'accès de l'agence à toute la puissance des services de sécurité et de renseignement anglais et leur arsenal de techniques de renseignement paranormales, la compagnie put rapidement faire neutraliser l'opposition écologiste.
Severn Aerospace est le moyen grâce auquel PISCES paie le loyer de ses installations et les salaires de ses employés. Son quartier général est maquillé pour paraître être les bureaux londoniens de Severn Aerospace et l'argent pour ses autres sites, bâtiments, personnel et équipements, sort des coffres de la firme. Cette dernière tire ses revenus de la vente au

niveau international de produits de issus de la haute technologie aérospatiale. La majorité des ventes est effectuée auprès du gouvernement du Royaume-Uni sous la forme de composants servant à diverses applications militaires, avions, missiles. La société est également l'un des principaux contractants auprès de l'ESA, l'agence spatiale européenne, pour laquelle elle fabrique des lance-fusées dernier modèle. Du fait des bénéfices liés à la technologie Shan, il n'y a pas de dépassement de budget pour Severn Aerospace. Le coût de revient de leurs produits high-tech est fortement réduit et leur budget Recherche & Développement est, dans la pratique, nul. Ajoutez les *faux* dépassements de budgets et les contrats gouvernementaux gonflés, et Severn Aerospace est à même de financer complètement les activités de renseignement de PISCES. Les deux installations les plus importantes de la firme consistent en son siège social de Londres et l'usine de production de la Severn.

Le siège social londonien

PISCES gère l'essentiel de ses affaires depuis les bureaux londoniens de Severn Aerospace. Ceux-ci occupent un bâtiment complet à Southwark, près de la gare de Waterloo et de la Tamise. C'est depuis cet immeuble distingué, d'une netteté toute professionnelle, que PISCES exerce son activité. Le bâtiment est équipé de tout le confort possible : parking souterrain, équipements de communications par satellites et ondes courtes, gymnase et piscine, supercalculateurs pour le stockage et l'analyse des données, centre de détention secret et tunnel de sortie vers le métro londonien. La plus grande partie du bâtiment est occupée par les bureaux de Severn Aerospace, remplis de représentants, secrétaires, ingénieurs, programmeurs et administrateurs occupés à la routine quotidienne d'une firme ayant un chiffre d'affaires noté en milliards de livres. Les étages supérieurs, d'accès restreint, sont réservés à PISCES.

A partir de là, le système de communications de PISCES peut atteindre à travers le monde le réseau de ses agents, sociétés écrans et le reste des services de renseignement anglais. Ce système est construit selon les normes de sécurité les plus strictes du GCHQ. Les messages et les données sont envoyés par le biais du réseau de satellites militaires et de relais de transmissions ondes courtes anglais. PISCES a la possibilité d'accéder à toutes les informations du MI-5, les deux agences ayant des liens très étroits. MI-6 est une autre affaire : il n'autorise pas PISCES à fouiner dans ses dossiers. Toute requête doit être transmise de façon très formelle et sont par conséquent peu courantes, PISCES ne souhaitant pas que MI-6 ait une idée de ce qui l'intéresse.

PISCES distribue ses informations par l'intermédiaire de MI-5. Le reste de la communauté du renseignement ne connaît jamais leur véritable origine. Seul le Premier Ministre reçoit des informations directement de PISCES. L'agence recrute l'essentiel de son personnel dans les rangs de MI-5, la plupart des agents pensant continuer à travailler pour ce dernier, dans une section ultrasecrète. Cette «Section» est souvent appelée «les Dieux», surnom découlant des prérogatives, des autorisations d'accès et de l'absence totale de comptes à rendre de la «Section».

Dans la plupart des situations les agents de PISCES sur le terrain sont munis d'identification MI-5 parfaitement valides, qui se révèlent très vagues quant à l'identification de l'agence qu'ils représentent. Le service des Affaires Internes de PISCES (PIA) est toujours porteur d'identifications de ce type. PIA exerce son activité à partir du siège social de Severn Aerospace à Londres et a pour fonction de préserver la sécurité interne de l'agence. La plupart des agents trouvent leur présence envahissante et le reste du personnel, dans sa grande majorité, les considère comme des «extérieurs». C'est d'autant plus vrai que les agents du PIA ne sont jamais recrutés parmi les agents de terrain ou les chercheurs, comme ils ne l'ont jamais été dans le passé, car on estime qu'il y a ainsi moins de risques que des «relations personnelles» interfèrent avec la tache de démasquer les traîtres.

L'usine de production de la Severn

L'usine, qui couvre plusieurs milliers d'hectares et possède sa propre piste d'atterrissage assez large pour qu'on puisse y poser n'importe quel type d'appareil militaire, est située sur le site de l'ancienne forêt de Goatswood. L'essentiel de la forêt a disparu maintenant, rasée pour laisser place aux bâtiments de l'immense chaîne d'assemblage d'avions de Severn Aerospace et à la piste. L'installation est reliée par route et rails au monde extérieur comme à la petite ville de Winterdown Flats où loge les employés de la firme chargsé du travail ordinaire.

Winterdown Flats a été construite avec des fonds fournis par Severn Aerospace et ne ressemble à rien tant qu'à une ville du siècle dernier. Elle se dresse sur les ruines d'une communauté bien plus ancienne, fondée au début du quatorzième siècle mais abandonnée, murée en 1968. Cette petite, mais ancienne, communauté était connue sous le nom de Goatswood. Les anciennes et énormes portes de pierre situées dans les collines à l'extérieur de Winterdown Flats sont restées scellées telles que PISCES les avait laissées en 1968. Au dessous de Winterdown Flats, un labyrinthe de tunnels relie les anciennes caves de Goatswood aux grottes dans le sous-sol de la colline aux portes de pierre. A ce jour, nul n'a découvert les anciens secrets qui reposent sous leur village bien entretenu. Le vaisseau-temple des Shans repose au cœur de l'usine de la Severn dans un immense sous-sol accessible seulement à ceux qui portent un Shan en eux. Ce niveau abrite aussi le complexe de reproduction des Shans, leurs quartiers et leur complexe de divertissement, ainsi que les enclos des esclaves xiclotliens.

Deux objets occultes importants sont conservés dans l'usine. Le premier est la Lentille lunaire de Goatswood et l'autre est le télescope de Ghroth. La Lentille lunaire de Goatswood se

trouve actuellement devant l'entrée du complexe, toujours montée sur sa longue colonne métallique. Selon la plaque de bronze qui orne le socle près de celle-ci, le Lentille serait en fait une sculpture moderne intitulée *le Mouvement du Ciel*. Les Shans ont conservé la Lentille juste au cas où ils auraient besoin un jour de conjurer son gardien, un avatar de Shub-Niggurath vivant dans une caverne (actuellement murée par une massive porte de pierre camouflée) à l'extérieur de Winterdown Flats.

Les Shans suffisamment vieux pour se souvenir de la destruction de Shaggai ont toujours peur de Ghroth, l'entité interstellaire qui a dévasté leur monde. Aussi lorsque PISCES décela l'existence d'un culte d'astrologues à Brichester, les Shans le notèrent. La possession la plus précieuse du culte était un télescope dont les lentilles extraterrestres permettaient à leur utilisateur de voir Ghroth tel qu'il est réellement, un être vivant malfaisant. Normalement les yeux de Ghroth ne peuvent être vus quand ils sont ouverts, sauf au travers de ces lentilles fabriquées et arrangées spécialement pour dévoiler la véritable nature du Grand Ancien.

Le télescope est placé dans l'observatoire moderne de Severn Aerospace, équipé de réglages de hauteur et d'orientation motorisés et guidés par ordinateur. Les Shans ont en permanence quelqu'un qui surveille les cieux pour y repérer leur Némésis, beaucoup d'entre eux craignant que Ghroth ne soit encore à leur poursuite.

La bibliothèque paranormale de PISCES

Au fil des décennies, PISCES a rassemblé une impressionnante bibliothèque d'ouvrages paranormaux et occultes ayant trait à l'histoire préhumaine, à la métaphysique médiévale et à la sorcellerie. La plupart de ces textes furent récupérés durant la Seconde Guerre mondiale, acquis auprès d'occultistes isolés ou de cultes ou retirés du British Museum ou du Wharby Museum en faisant jouer les pouvoirs discrétionnaires de PISCES. La bibliothèque est conservée à Kilmaur Manor, dans les Heathlands écossais, qui avait déjà servi de quartier général à PISCES au cours de la guerre. Kilmaur Manor dépend officiellement du *Gaelic Landmark Trust*, une fondation s'occupant des monuments gaéliques, comme monument historique, mais n'est pas ouvert au public. Près de 95% du financement de la fondation provient de Severn Aerospace qui la compte comme œuvre charitable pour ses réductions d'impôts.

Le manoir est situé au milieu de 27 hectares de terrain et invisible de la route qui mène à la grille d'entrée. Le terrain environnant est constitué pour l'essentiel de terre nue, montagneuse, qui procure peu de couvert pour ceux qui chercheraient un chemin plus discret pour entrer. Les visiteurs qui se présenteront à la grille seront informés que le manoir est une propriété privée et qu'ils doivent partir sur le champ. Ceux qui seraient assez audacieux pour sauter par dessus les murs découvriront bien vite que les jardiniers et gardiens ont tous fait des stages chez les SAS et semblent capables de sortir des Armes automatiquess des endroits les plus inattendus. La sécurité à Kirlian Manor ne s'est pas relâchée depuis la guerre, et les gardes sont aidés maintenant par des caméras de vidéo surveillance à vision de nuit, des alarmes laser, détecteurs de mouvements et tout un éventail d'autres méthodes pour détecter l'invisible. On y compte même des défenses peu naturelles pour la protection de la bibliothèque et de ses secrets. Les personnes capturées alors qu'elles essaient d'entrer ne seront pas remises au constable local mais emmenés par hélicoptère jusqu'au centre de détention de St Kilda appelée Magonia, où elles passeront probablement le reste de leur vie.

La bibliothèque est surnommée la Caveau et située sous les caves du manoir. Il s'agit d'un énorme coffre-fort souterrain, avec salle de lecture et rayonnages. Lorsqu'aucun agent de PISCES ne consulte les ouvrages, il y a en permanence une escouade de «gardiens» à l'intérieur. L'accès en est possible uniquement sur autorisation du directeur de PISCES et personne n'est laissé seul avec les livres consultés. La liste qui suit comporte les ouvrages les plus importants et les plus dangereux de la bibliothèque. Entre parenthèses après les titres sont indiqués les endroits où PISCES a pu les récupérer. Les sortilèges ou composants de sorts en *italiques* sont mauvais et n'agiront pas comme prévu.

Le Livre de Dzyan (Wharby Museum)
Langue : Chinois
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 9
SAN : 1
Sortilèges : Appeler un Enfant des Bois (Invoquer / Contrôler un Sombre Rejeton), Appeler un Esprit du Vent (Invoquer / Contrôler un Byakhee), Appeler un marcheur Invisible (Invoquer / Contrôler un Vagabond Dimensionnel), Vision Onirique (Contacter Cthulhu).

Confessions du moine fou Clithanus (British Museum)
Langue : Latin
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 9
SAN : 1
Sortilèges : Contacter Cthulhu le Dément, Contacter un Serviteur de Cthulhu le Dément (Larve Stellaire), Signe des Anciens.

Cthaat Aquadingen (British Museum)
Langue : Latin
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 13
SAN : 1
Sortilèges : Attirer le Grand Etre (Appeler / Congédier Bugg-Shash), Appeler le Sombre, Rêves du dieu (Contacter Cthulhu), Rêves de Zattoqua (Tsathogghua), Rêves du Noyeur (Yibb-Tstll), Parler avec les Enfants de la Mer (Contacter un Profond), Parler avec Père Dagon, Parler avec Mère Hydra, Parler avec l'Enfant-Dieu (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu), Hymne de Nyhargo.

Cultus maleficarum, le Manuscrit du Sussex (Wharby Museum)
Langue : Anglais
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 7
SAN : 1
Sortilèges : Appeler / Congédier Azathoth, *Appeler* / Congédier Cthugha, *Appeler / Congédier Hastur*, Appeler / *Congédier* Nyogtha, *Appeler* / Congédier Shub-Niggurath,

Appeler : *Congédier* Yog-Sothoth, *Contacter une Goule*, *Contacter Nyarlathotep*, *Contacter un habitant des sables*, Domination, *Terrible malédiction d'Azathoth*, *Poussière de Suleiman*, *Signe des Anciens*, *Poudre d'Ibn-Ghazi*, Résurrection, *Flétrissement*, *Invoquer* / Contrôler un Byakhee, Invoquer / *Contrôler* un Vampire de Feu, *Invoquer / Contrôler un serviteur des Anciens Dieux*, Signe de Voor ; **Notes :** Cette traduction est très embrouillée et très incomplète.

Les Tessons d'Eltdown, traduction du Révérend Arthur Brooke Winters-Hall (British Museum)
Langue : Anglais
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 11
SAN : 1
Sortilèges : Converser avec un Ancien (Contacter un Yithien) ; **Notes** : Comprend les Tessons originaux et leur traduction.

Praesidia Finium (Garnison de Frontière) (Wharby Museum)
Langue : Latin
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 2
SAN : 1
Sortilèges : Aucun

Les fragments de G'Harne, traduction de Sir Amery Wendy-Smith (British Museum)
Langue : Anglais
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 10
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter un Chthonien*, *Contacter une Chose Très Ancienne*, *Contacter Shudde M'ell*, Signe Rouge de Shudde M'ell ; **Notes** : Comprend les Fragments originaux et leur traduction.

Ilarnek Papyri (British Museum)
Langue : Anglais
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 6
SAN : 1
Sortilèges : Concocter la Drogue Onirique ; **Notes** : Cet ouvrage a été écrit dans la cité d'Ilarnek, dans les Contrées du Rêve, et traite de la malédiction de Sarnath.

Massa di Requiem per Shuggay (British Museum)
Langue : Italien
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 4
SAN : 2
Sortilèges : Aucun ; **Notes** : Bien que l'opéra ne contienne aucun sort, son exécution complète avec une distribution complète et un orchestre invoquera Azathoth.

Necronomicon, traduction latine du 15ème siècle (British Museum)
Langue : Latin
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 16
SAN : 1
Sortilèges : *Appeler / Congédier Azathoth*, *Appeler / Congédier Cthugha*, *Appeler / Congédier Hastur*, Appeler / Congédier Nyogtha, Appeler / Congédier Shub-Niggurath, Appeler / Congédier Yog-Sothoth, Contacter une Goule, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des sables, Domination, Terrible malédiction d'Azathoth, Poussière de Suleiman, Signe des Anciens, Poudre d'Ibn-Ghazi, Résurrection, Flétrissement, Invoquer / Contrôler un Byakhee, Invoquer / Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer / Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor.

Necronomicon, traduction d'Henrietta Montague (British Museum)
Langue : Anglais
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 15
SAN : 1
Sortilèges : Appeler / Congédier Azathoth, Appeler / Congédier Cthugha, Appeler / Congédier Hastur, Appeler / Congédier Nyogtha, Appeler / Congédier Shub-Niggurath, Appeler / Congédier Yog-Sothoth, Contacter une Goule, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des sables, Domination, Terrible malédiction d'Azathoth, Poussière de Suleiman, Signe des Anciens, Poudre d'Ibn-Ghazi, Résurrection, Flétrissement, Invoquer / Contrôler un Byakhee, Invoquer / Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer / Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor.

Les Manuscrits Pnakotiques (British Museum)
Langue : Anglais
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Mois
Mythe : 10
SAN : 1
Sortilèges : Contacter une Chose Très Ancienne ; **Notes** : Il s'agit d'un photostat de la traduction anglaise d'origine, lourdement expurgé toutefois.

Réflexions par Ibn Schacabao (British Museum)
Langue : Anglais
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 8
SAN : 1
Sortilèges : Appeler / Congédier l'Ange de la Musique (Tru'nembra), Appeler / Congédier Yog-Sothoth, Contacter les habitants de S'Glhuo.

Les Révélations de Glaaki, 9 volumes sur 15 (Université de Brichester)
Langue : Anglais
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 15
SAN : 1
Sortilèges : Appeler / Congédier Azathoth, Appeler / Congédier Daoloth, Appeler / Congédier Shub-Niggurath, Contacter Byatis, Contacter Eihort, Contacter Glaaki, Contacter Ghroth, Hymne de Nyhargo, Invoquer / Contrôler un Être de Xiclotl.

Rites Sarrasins (British Museum)
Langue : Anglais
Complexité : Dure (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 3
SAN : 1
Sortilèges : Contacter Bast, Contacter Sebek, Invoquer un Djinn (Invoquer / Contrôler un Byakhee), Invocation d'un Serviteur Invisible (Invoquer / Contrôler un Vampire Stellaire) ; **Notes** : Cet ouvrage est en fait un chapitre du *De Vermis Mysteriis* décrivant les sortilèges que Ludwig Prinn apprit lorsqu'il était au Moyen-Orient.

Rites Toscans (British Museum)
Langue : Italien
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 2
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter Summanus* ; **Notes** : Ce livre est consacré aux croyances païennes en Toscane durant l'époque romaine.

Le Livre de L'Arabe, traduction du Dr John Dee (Archives de la Famille Royale)
Langue : Anglais
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 15
SAN : 1
Sortilèges : Appeler le Seigneur des Abysses (Appeler / Congédier Nyogtha), Appeler l'Ange Yazrael (Appeler / Congédier Yog-Sothoth), Consulter un Sombre Serviteur (Contacter une Goule), Consulter l'Esprit de la Terre (Contacter Nyarlathotep), Domination, Poussière de Suleiman, Signe des Anciens, Poudre d'Ibn-Ghazi, Commander à l'Ange Dilyah (Invoquer / Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs), Signe de Voor.

Magonia

L'installation secrète dans le sous-sol de l'île Hirta est maintenant plus une prison qu'un laboratoire. On y pratique toujours des expériences mais le travail à Magonia consiste plus en interrogatoire et en examen. Les prisonniers dont souvent appelés «spécimens», même ceux qui paraissent totalement humains. Lorsque ces spécimens ont «cessé d'être utiles», on s'en débarrasse par hélicoptère, à quelques centaines de kilomètres au large dans l'Atlantique Nord, dans des zones où les courants marins les emmèneront encore plus loin en mer. L'hypothermie est fatale en quelques minutes et les corps jamais retrouvés.
Depuis que les Shans ont infiltré PISCES, de nombreux spécimens de Magonia ne sont pas des sectateurs corrompus ou des sorciers déments. L'installation est maintenant l'oubliette dans laquelle les Shans se débarrassent de leurs ennemis et de ceux qui ne leur servent plus à rien. Il reste quelques membres du culte de Goatswood incarcérés dans les recoins les plus sombres de Magonia, ainsi qu'un avatar de Y'Golonac, mais pour la plupart, les pensionnaires de Magonia sont les victimes de possession de longue durée par les Shans. Cette expérience est traumatisante pour les hôtes des Insectes de Shaggai et aboutit à ce que l'hôte se retrouve incapable de conserver le moindre vernis de normalité lorsque le parasite Shan ne le contrôle pas. Plusieurs dizaines d'anciens officiers supérieurs de PISCES ainsi que des hauts fonctionnaires et des scientifiques se terrent dans les sombres recoins de Magonia, leur esprit ayant succombé à la tension causée par l'intrusion mentale. Aux yeux des gardiens, les déments bavants ne sont pas différents des sectateurs emprisonnés comme eux dans les entrailles de Hirta.
Certains résidents de l'île y demeurent pour de plus courtes périodes. Reporters indiscrets, enquêteurs gouvernementaux trop curieux, agents de PISCES soupçonneux et toutes sortes de gens qui se sont trop approchés de la vérité concernant les véritables maîtres de PISCES trouvent ainsi le chemin de Magonia. Ces infortunés sont maintenus isolés des autres et mêmes des gardiens, tant que des interrogateurs portant des Shans n'aient pu apprendre ce qu'ils savaient sur PISCES et ce qu'ils ont raconté. Une fois leurs secrets dévoilés, les malheureux prisonniers sont lâchés d'un hélicoptère dans l'Atlantique Nord.
Lorsque Magonia fut établie en 1946, il semblait inconcevable que quiconque puisse s'intéresser à l'archipel de St Kilda. Aujourd'hui, il est devenu le centre d'attention d'environnementalistes soucieux de préserver les espèces d'oiseaux de mer et de moutons sauvages, d'archéologues souhaitant faire des fouilles sur les anciens sites insulaires et d'amateurs de frissons qui viennent pour faire de l'escalade ou de la plongée dans les grottes sous-marines. En dépit des efforts de PISCES, l'archipel a été classé réserve naturelle Biosphère en 1976, zone du patrimoine national en 1981 et site présentant un intérêt scientifique en 1984, ce qui lui a donné plus de réglementations et plus d'attention du public. Par le biais de la Fondation Nationale écossaise, PISCES a fait en sorte que les responsables des îles soient tous de ses agents. Si aucune arrivée sur l'île n'est permise sans autorisation du ministère de la défense, elles sont cependant autorisées — mais strictement surveillées. Les visites non autorisées ont pour conséquence une arrestation par les militaires et un retour sans cérémonies sur l'île de Grande Bretagne. En 1998, une couche supplémentaire de la couverture de Magonia disparut avec le démantèlement de la station de détection de missiles. PISCES a fait en sorte de fournir le personnel de l'installation fermée, sous couvert de la Royal Artillery. Avec les "gardiens", ces hommes et femmes assurent que nul ne fouinera trop profondément dans les allées et venues sur Hirta. Ceux qui suscitent les soupçons de PISCES se trouvent le plus souvent victimes d'accidents de bateau prématurés et fatals.
PISCES continue d'amener des prisonniers et du ravitaillement mais uniquement sous le couvert de la nuit et lorsque nul personne extérieure ne se trouve sur l'île. Ce système nécessite une coordination soignée pour que personne ne puisse voir les entrées camouflées menant aux tréfonds de l'île. Une conséquence de cette situation est qu'il est arrivé à PISCES de devoir détenir des individus qu'elle souhaite incarcérer à Magonia durant des semaines dans d'autres installations moins sécurisées, avant de les faire parvenir à leur destination finale. PISCES réfléchit au démantèlement et à la relocalisation de Magonia mais une telle décision ne sera pas prise avec précipitation.

Les couvertures pour le recrutement

PISCES maintient trois façades pour le recrutement et l'entraînement de ses agents, les utilisant pour détecter et enrôler les Talents potentiels. Ces organisations «privées» permettent au gouvernement britannique de poursuivre l'expansion de leurs équipes de Talents et de repousser les limites de leurs connaissances de la PES (Perception Extra-Sensorielle) et de ses bases biologiques sans devoir admettre quelque intérêt pour ces sujets. Seuls les plus hauts dirigeants de ces organismes savent qu'ils travaillent pour la Couronne.
La plus importante de ces façades est l'**Association pour la Recherche Psychique**, à Londres. Une raison de cette importance est que l'Association a précédé PISCES de presque soixante ans. Fondée en 1882, l'ARP a servi de repaire à tout ce qu'on veut, des psychiques et spirites autoproclamés aux chercheurs s'intéressant à l'occulte. Elle a aussi servi de forum pour la présentation de pièces à conviction liées à des phénomènes psychiques ou paranormaux, depuis les photographies du monstre du Loch Ness jusqu'aux récits et témoignages de cas de hantise. Un petit nombre d'individus parmi tous ceux-ci avait un intérêt plus constant pour tout ce qui touchait au surnaturel ; on aurait pu les appeler des «investigateurs».

Aujourd'hui l'Association pour la Recherche Psychique mène toujours ses recherches sur la PES et du paranormal, mais avec de substantielles subventions gouvernementales. L'ARP a des correspondants à travers toute l'Europe, l'Afrique, le Moyen-Orient et l'Inde, qui cherchent à identifier les gens que l'Association devrait évaluer pour déceler les traces de talents extrasensoriels. Des milliers de personnes sont évaluées chaque année dans les bureaux victoriens de l'ARP au centre de Londres. L'association assiste également PISCES pour la recherche d'informations concernant les menaces potentielles paranormales et l'estimation des prétentions de pouvoirs ou connaissances magiques. Elle doit bien sûr examiner une quantité incroyable de fraudeurs et de cinglés. Elle recouvre également les recherches sur d'autres phénomènes paranormaux mais ne reçoit aucune aide pour ces activités.

La **Fondation Parangon** est située au milieu de Toronto, dans la province canadienne de l'Ontario. Elle n'est qu'une création de PISCES. Fondée en 1945, son rôle est d'aider PISCES à mener ses recherches de Talents dans l'hémisphère occidental. La Fondation a des correspondants depuis le Cercle arctique jusqu'à la Terre de Feu, à l'affût de signes d'activité paranormale ou d'individus faisant montre de Talent extrasensoriel. C'est par son intermédiaire que PISCES enquête sur les événements surnaturels se produisant dans cette partie du monde. PISCES entretient des rapports étroits avec la Police Montée Royale canadienne du fait des liens entre celle-ci et le MI-5. Lorsqu'une action discrète est de rigueur contre un événement surnaturel, PISCES préfère s'en remettre à elle plutôt qu'au Service Canadien de Sécurité et de Renseignement, plus récemment créé. De son côté, la Police Montée pense collaborer avec MI-5.

La **ESPer Tech Corporation** a son siège social à Sydney, Australie, d'où elle mène des actions du même genre que l'Association pour la Recherche Psychique et la Fondation Parangon, en Australie et en Asie du sud-est. ESPer Tech est dirigée par deux anciens membres de l'AISO, l'Organisation Australienne de Sécurité et de Renseignement. Là encore, PISCES a de très bonnes relations avec l'AISO grâce aux rapports de cette dernière avec le MI-5 (les rapports entre l'AISO et le MI-6 ont toujours été plutôt mauvais, le second traitant la première comme un risque pour la sécurité dont il fallait se méfier). La ESPer Tech Corporation prétend être une entreprise privée spécialisée dans la recherche sur les phénomènes paranormaux. Elle tire toutefois l'essentiel de son budget, au travers d'un véritable labyrinthe financier, de PISCES.

Techniques «non conventionnelles»

Entre les expériences conduites à Magonia, les recherches compilées dans le Caveau et les recherches sur la PES, PISCES a développé quelques techniques «non conventionnelles» pour réagir à l'apparition d'entités hyperdimensionnelles. Certaines se sont révélées efficaces. Aucune ne s'est révélée sûre.

Formules autorisées

La liste de formules ci-dessous a été développée depuis 1946 pour utilisation contre les entités provenant d'espace non-euclidiens : Terrible Malédiction d'Azathoth, Poussière de Suleiman, Signe des Anciens, Hymne de Nyhargo, Poudre d'Ibn-Ghazi, Flétrissement et Signe de Voor (elles peuvent être connues sous divers noms exotiques, cependant, plutôt que sous le nom du livre de règles). Si PISCES a accès à la plupart des sortilèges de contrôle et de congédiement, ses agents ne les ont jamais pratiqués, excepté en cas d'urgence sur le terrain. Après tout, pour lancer ces sortilèges, il faut avoir l'entité en question en face de soi et comme le dit le proverbe, n'appelez rien dont vous ne puissiez vous défaire. Et du fait que PISCES n'a jamais pu être sûr de quelle formule pourrait recréer l'accident de la Karotechia au château de Naudabam, ou faire sauter la planète, ses membres sont plutôt réticents à l'idée d'invoquer des créatures au hasard juste pour voir ce qui se passera.

PISCES envoie des spécialistes instruits dans l'utilisation de ces formules chaque fois que le niveau de la menace le rend souhaitable. Ce sont souvent des lauréats des sociétés de recrutement de Talents de PISCES, dont la Perception Extrasensorielle n'est pas à un niveau suffisant pour justifier un entraînement supplémentaire. Ils sont toujours étroitement surveillés par des hommes de terrain qui ont ordre de les «neutraliser» s'ils deviennent un danger pour leur mission.

Techniques PES

Il est à noter qu'en dépit de l'intérêt et des recherches persistants de PISCES pour les capacités PES, l'agence n'a jamais pu se rassembler une équipe de Talents du niveau de celle d'avant 1925. Aujourd'hui leur effectif n'est que de quatre Talents réellement utiles. Bien que PISCES dispose de dizaines d'individus ayant manifesté des signes de capacités psychique sous observation à un moment donné, le nombre de Talent authentique ayant une utilité pratique est toujours limité. Les expériences passées ont montré que les Talents étaient plus vulnérables que la normale aux attaques contre leur santé mentale des Grands Anciens et de leurs serviteurs. La doctrine opérationnelle impose de garder les Talents aussi loin que possible de ce type d'influence.

En tant qu'agence d'investigation, PISCES s'est toujours montrée plus intéressée par les Talents de type clairvoyance, clairaudience, précognition ou psychométrie, qui peuvent renseigner sur ce qui se passe, va se passer ou s'est passé.

Des informations et des règles pour les capacités psychiques se trouvent en annexes, page 424.

Lady Marjorie Rittingham

Lady Rittingham est la fille unique du Duc et de la Duchesse de Staffordshire. Elle a toujours été passionnée par l'occultisme et a étudié plusieurs matières qui y sont liées à l'université. Après la mort de ses parents dans un accident de voiture, Lady Rittingham consacra une partie de son énorme héritage à l'étude des phénomènes psychiques, en particulier ceux liés au contact avec le monde des esprits. Ces menées l'amenèrent en contact avec la Fondation Parangon, une des branches de PISCES chargées d'identifier et de recruter pour le gouvernement les vrais détenteurs de pouvoirs psychiques. PISCES reconnut rapidement en Lady Rittingham un élément de valeur et la recruta en 1980. Les porteurs de Shans la recrutèrent pour la protection et la déférence dont les ferait profiter une Pair du royaume dans leurs rangs. Elle gravit rapidement les échelons et se retrouva à la tête de l'une des organisations de façade chargée du recrutement de Talents. Elle remplit sa tâche à merveille, tranquillement et discrètement, obtenant des financements privés d'autres Pairs du royaume de même disposition d'esprit qui ne savaient rien de PISCES ni des Shans.

En 1994, le directeur de PISCES termina sa désagrégation mentale causée par l'influence du Shan qui habitait son cerveau. Le cercle intérieur dut choisir un nouveau chef et Lady Rittingham fut choisie, encore avec l'idée que ses entrées dans la noblesse anglaise et la Famille Royale protégeraient les Shans et leur marionnette, PISCES. Elle fut présentée à son nouveau «locataire» dans le vaisseau-temple au cœur de Severn Aerospace.

Le Gand Prêtre d'Azathoth commença à faire fléchir la volonté de Lady Rittingham en parcourant son subconscient à la recherche de désirs inavoués. Il y découvrit un besoin inassouvi de contrôle, résidu de l'époque où sa vie semblait si inutile après la disparition de ses parents. De ce germe, le Shan tissa une toile liant son sentiment d'impuissance à sa sexualité refoulée avec pour résultat que l'esprit de Lady Rittingham est maintenant corrompu par des fantasmes sexuels à caractère sadique où elle contrôlerait totalement ses partenaires. Elle satisfait ce besoin ailleurs que chez elle. Sa nouvelle personnalité, pervertie par le Shan, peut-être décrite, charitablement, comme «dominatrice» et combinée à l'esthétique dépravée du Shan, cette psychose s'exprime en «chasses au renard» bimensuelles, dans sa résidence privée de Colombie Britannique, au Canada. Suivies par nombre de dirigeants de PISCES porteurs de Shans, ces chasses se déroulent selon les traditions de la chasse au renard à l'anglaise, hormis le fait que le renard est remplacé par une victime humaine, sortie d'une prison, d'un asile d'aliénés ou d'un refuge pour sans-abri. Leurs disparitions sont attribuées à leur décès ou une évasion, à moins qu'ils ne soient purement et simplement oubliés, ces victimes étant souvent choisies parce que nul ne les pleurera. Les chasses se terminent toujours par la mort du «renard», qui doit endurer la terreur de la traque et l'horreur de ce qui lui arrive une fois capturé.

Aujourd'hui, Lady Rittingham est une esclave volontaire et enthousiaste des Shans. Dans la journée, elle a le contrôle de ses actes pour mener à bien les visées des Shans. La nuit, son parasite devient actif et l'esprit de Rittingham est submergé par le contrôle total du Shan. Cette perte de contrôle ne fait qu'exacerber ses troubles psychosexuels, le rendant encore plus dominatrice et obsédée par l'idée de diriger les autres.

Folie permanente

Désordres psychosexuels, sadisme.

Description

Lady Rittingham a l'air sérieuse, du haut de son 1,65 mètre pour une soixantaine de kilos. Ses cheveux argentés sont coupés courts, de façon professionnelle et ses traits fins lui donnent un air aristocratique. Elle porte peu ou pas de bijoux ni de maquillage au bureau, préférant les costumes très conservateurs. Chez elle ou dans sa résidence privée, elle s'habille avec opulence et une extravagance extrême. Seules les individus les plus malchanceux ont pu la contempler vêtue de son costume de chasse au renard.



Le parasite de Lady Rittingham Grand Prêtre d'Azathoth

FOR 3 CON 2 TAI 1
INT 22 POU 27 DEX 31 PV 2

Mouvement : 4/40 en volant

Attaques :
Fusion 60%, dégâts : contrôle progressif après que l'insecte ait pénétré le cerveau de sa victime.
Neurofouet 50%, spécial

Armure : Aucune

Bonus de dégâts : Aucun

Sortilèges : Appeler / Congédier Azathoth, Contacter Azathoth, Créer un Portail, Terrible malédiction d'Azathoth, Epuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer / Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor, Atrophie d'un membre, Tourmenter.

SAN : 0/1D6

Notes : Le Shan qui habite Lady Rittingham est le grand prêtre du vaisseau-temple, l'un des Shans arrivés sur Terre au seizième siècle. Il a occupé les trois derniers dirigeants de PISCES. Cette créature dégénérée est un fanatique religieux dont les conseils et la direction ont été en partie responsables de l'expulsion des Shans du monde de L'gr'hx. C'est lui également qui a mis en place le culte de sorcières parmi les humains de Goatswood et c'est son esprit malade qui a conçu le plan de conquête de la Terre et d'esclavage pour la race humaine afin d'en faire les ouvriers pour la construction de portes multidimensionnelles destinées à permettre l'entrée d'Azathoth dans notre espace-temps. Avec la défaite du culte de sorcellerie au dix-septième siècle, la créature a changé ses plans. Elle considère maintenant que le but des Shans doit être d'échapper à l'étreinte de notre globe et d'appeler leurs frères des autres colonies Shans pour conquérir cette planète. Les limitations imposées par la nocivité de la lumière solaire et l'incapacité du vaisseau-temple de se téléporter loin de ce monde et la quantité des humains auxquels ils doivent faire face, ont émoussé l'arrogance du prêtre. Il sera nécessaire de réduire dramatiquement la population humaine pour faire de ce monde un paradis pour les Shans.



Lady Marjorie Rittingham, duchesse de Staffordshire

Directrice de PISCES, 63 ans
Race : Caucasienne (anglaise)
Éducation : Université de Cambridge, licence d'archéologie
Profession : Directrice de PISCES

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	00

Compétences

Crédit	78 %
Écouter	38 %
Équitation	63 %
Négociation	49 %
Occultisme	71 %
Persuasion	66 %
Pister	48 %
Sciences humaines	
Archéologie	54 %
Droit	21 %
Histoire	46 %
Trouver Objet Caché	39 %

Langues

Anglais	95 %
Français	47 %
Latin	47 %

Combat

• Armes de chasse 42 %
Ithaca 37, dégâts 1D10+6 (balles)





Colonel James Corder

Colonel James Corder

Monseigneur le Grand Exécuteur de PISCES, 53 ans
Race : Caucasien (anglais)

Éducation : Royal Military Academy de Sandhurst ; entraînement SAS
Profession : Chef du service des Affaires Internes de PISCES (PIA)

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	81 %
Conduire	
Automobile	60 %
Discrétion	64 %
Écouter	52 %
Orientation	43 %
Parachutisme	41 %
Nager	51 %
Se cacher	69 %
Trouver Objet Caché	44 %

Langues

Anglais	95 %

Combat

• Bagarre	52 %
• Close combat	44 %
• Armes blanches	62 %
Poignard Commando, dégâts 1D4+2 + impact	
• Armes exotiques	
Garrot – Étranglement	91 %
• Armes de poing	61 %
Sig-Sauer P226 9mm, dégâts 1D10	
• Armes automatiquess	51 %
Heckler & Koch MP5, dégâts 1D10	

Le colonel James Corder démarra sa carrière dans l'armée britannique en 1972 comme cadet du *Royal Military College* de Sandhurst, la troisième génération dans l'armée anglaise. Son père était sergent-major, tué au cours d'une période de service en Irlande du Nord. Corder fut le premier membre de sa famille à intégrer une des prestigieuses académies militaires anglaises. Il obtint d'excellents résultats tant au niveau physique qu'académique et put se porter candidat pour le *Special Air Service*, les forces spéciales anglaises. Il finit major de sa promotion et entra dans le SAS en 1977, excellant encore au cours des cinq années qui suivirent, pour se distinguer en 1982 au cours de la guerre des Malouines, ce qui lui valut une décoration et ne promotion au grade de capitaine.

Après la guerre, il fut détaché à la 14e Compagnie Indépendante de Renseignement pour lutter contre le terrorisme. À la suite d'une impressionnante série de tests psychologiques, il se retrouva affecté auprès d'une escouade officieuse chargée du «sale boulot» contre l'IRA et prit part à quatorze assassinats. Ses victimes étaient des membres, avérés ou soupçonnés, de l'IRA. Contrairement à la plupart des hommes de son unité, Corder ne perdit pas goût à ce travail et y participa toujours avec enthousiasme. Lorsqu'il fut promu Lieutenant-colonel, Corder dressait les plans pour ces opérations et avait développé sa réputation d'être «Monseigneur le Grand Exécuteur de Sa Majesté».

En 1992, Corder attira l'attention de PISCES. A plusieurs reprises déjà, il avait effectué des assassinats pour l'agence sans le savoir. Le chef des Affaires Internes de PISCES à l'époque commençait à craquer nerveusement du fait de son hôte Shan et un nouveau réceptacle devenait nécessaire. Les compétences et l'expérience de Corder pouvaient se révéler d'un grand intérêt pour les Shans tout comme ses contacts chez les spécialistes des «sales boulots» au ministère de la Défense. En août 92, le colonel Corder fut présenté à son nouveau maître.

Le parasite de Corder l'a rendu fou mais fait en sorte que sa démence serve les intérêts des Insectes. Corder ne vit plus maintenant que pour la prochaine occasion qui lui sera donnée de venger la mort de son père. Chaque adversaire des Shans qu'il élimine est un de ces «salopards de l'IRA» qui tuèrent celui-ci dans les rues de Londonderry en 1970. Cette quête incessante de vengeance empêche sa personnalité de se désagréger.

Démence permanente
Compulsion homicide

Description

Le colonel Corder est un homme grand et mince, 1,87 mètre pour près de 90 kilos, à la mâchoire carrée et rasée de près, aux cheveux noirs plaqués en arrière. Ses sourcils sont si noirs et si denses qu'ils semblent n'en faire qu'un. Bien que profondément enfoncés dans son crâne, ses yeux bleus glacés brillent férocement. En service ou non, Corder est toujours vêtu comme un croque-mort. Son accent, en dépit de son éducation et de son entraînement, trahit ses origines populaires de l'est de Londres.

Le parasite du colonel Corder

FOR	1	CON	2	TAI	1		
INT	1	POU	21	DEX	28	PV	2

Mouvement : 4/40 en volant
Attaques :
Fusion 60%, dégâts : contrôle progressif après que l'insecte ait pénétré le cerveau de sa victime.
Neurofouet 50%, spécial
Armure : Aucune
Bonus de dégâts : Aucun
Sortilèges : Trou de mémoire, Contacter Azathoth, Domination, Fascination, Instiller la peur, Suggestion mentale, Déflagration mentale, Cauchemar, Épuiser le Pouvoir.
SAN : 0/1D6
Notes : Le Shan qui habite James Corder est l'un des Shans originels venus sur Terre au seizième siècle. Fanatique religieux, peut-être même plus zélé que le grand prêtre lui-même. Son plus grand plaisir sur Terre n'est pas l'adoration d'Azathoth ni quelque vice physique ou mental dégénéré, mas bien plutôt la destruction des cultes adorant d'autres dieux que le Sultan. Son plus cher désir est de retourner sur L'gy'hx pour oblitérer la race indigène, même s'il compte bien entre-temps faire de la Terre le terrain de jeu des Shans.

Walter Cargill

Le Walter Cargill qui existait avant 1989 n'est plus. A tous les points de vue, cet homme a été tué par le parasite Shan lorsqu'il a pris possession de son cerveau. Avant cela, Cargill était un concepteur aéronautique reconnu, ayant travaillé sur les fusées anglaises *Blue Streak* et *Black Arrow* dans les années 60 et sur les satellites Série-X dans les années 70. Il passa ensuite des années à faire du lobbying auprès des politiciens pour ramener l'Angleterre dans la course à l'espace pour se trouver à chaque fois déçu — jusqu'au jour où on lui offrit la possibilité de se joindre à une équipe de scientifiques britanniques du domaine aérospatial pour constituer un groupe de pression afin d'inciter le gouvernement à entamer un nouveau programme spatial. Ce groupe était lié à quelques gros investisseurs qui montaient une firme dans ce domaine, Severn Aerospace. Cargill signa, dans l'espoir de revitaliser l'industrie aérospatiale anglaise et d'apporter de vraies contributions à l'ESA.

Durant l'été 1991, Walter Cargill fut parfaitement heureux. L'usine de Severn Aerospace était terminée, les perspectives de contrats gouvernementaux s'avéraient bonnes et il était membre de la direction. C'est alors qu'il décida de faire le tour de l'usine et qu'il découvrit les niveaux interdits. "Accréditation spéciale seulement", lui dit-on. Malheureusement pour lui, Cargill demanda à obtenir cette accréditation et il fut exaucé. Il porte un Shan depuis lors.

La conversion de Cargill fut facilitée par son obsession pour le voyage spatial, le Shan le maintenant calme en lui projetant d'extatiques visions de mondes lointains dans son esprit. Cargill se considère comme l'homme qui mènera l'humanité vers les étoiles, la réinventant en espèce interstellaire. Il se considère infaillible et touché par la divine providence. En conséquence il se montre incapable d'accepter l'échec ou la contradiction. Lorsqu'il est sous le contrôle du Shan, il se montre calme, rationnel, presque détaché. Quand le Shan s'endort, Cargill est pompeux, égocentrique et sujet à de violentes sautes d'humeur quand ces désirs ne sont pas immédiatement satisfaits. Par deux fois il lui est arrivé de battre à mort des subordonnés qui avaient soit émis une opinion contraire à la sienne, soit s'était révélé ne pas être à la hauteur de ses attentes. PISCES l'a couvert dans les deux cas mais il est possible qu'un jour il fasse quelque chose qui aboutisse en première page du *Times*. Si cela se produit, le Shan devra l'abandonner pour un nouvel hôte et Cargill aura alors un regrettable accident.

Démence permanente
Mégalomanie

Description

Walter Cargill est un homme grand et robuste, radieux de bonne santé et de jovialité, en dépit de son poids proche de 110 kg, qui ressemblerait à un jeune Père Noël s'il portait la barbe. Il garde sa fine moustache et ses cheveux coupés courts, porte des costumes coupés sur mesure et porte toujours une canne à pommeau d'argent, dont il n'a aucun besoin, en dehors des raclées mortelles qu'il peut administrer à ceux qui le défient, lui ou son autorité.



Le parasite de Cargill

FOR 1 CON 3 TAI 2
INT 18 POU 21 DEX 32 PV 3

Mouvement : 4/40 en volant
Attaques :
Fusion 60%, dégâts : contrôle progressif après que l'insecte ait pénétré le cerveau de sa victime.
Neurofouet 50%, spécial
Armure : Aucune
Bonus de dégâts : Aucun
Sortilèges : Trou de mémoire, Contacter Azathoth, Domination, Terrible malédiction d'Azathoth, Fascination, Suggestion mentale, Flétrissement, Invoquer / Contrôler un Serviteur des dieux extérieurs.
SAN : 0/1D6
Notes : Le Shan est l'un des anciens, le chef d'une faction ayant pour but de laisser la Terre derrière eux le plus loin possible. Tous ses efforts ne visent qu'à quitter cette planète et il ne tolère rien qui puisse l'en distraire ou lui retirer les ressources dont il a besoin pour les affecter ailleurs. Il a toujours considéré le plan consistant à conquérir la Terre comme stupide et ne voit aucun intérêt à retourner sur L'gh'rx pour y détruire les indigènes et les hérétiques Shans. Ce qui ne veut pas dire qu'il n'est pas un fanatique religieux. Après tout, s'il a fui Xiclotl et L'gh'rx, c'était bien parce que les pratiques religieuses locales l'offensaient. Le but de la créature est de retourner sur Xiclotl pour y restaurer la splendeur de Shaggai.



Walter Cargill

Directeur de Severn Aerospace,
78 ans
Race : Caucasien (anglais)

Éducation : Docteur en astrophysique et aéronautique, Université de Cambridge
Profession : Membre du conseil de direction de Severn Aerospace, Inc. et Conseiller Spécial auprès du Secrétaire d'État au Commerce et à l'Industrie

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	23	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	00

Compétences

Baratin	31 %
Comptabilité	43 %
Métier	
Électricité	63 %
Électronique	63 %
Informatique	62 %
Négociation	54 %
Persuasion	71 %
Sciences formelles	
Astronomie	88 %
Chimie	68 %
Mathématiques	72 %
Physique	73 %

Langues

Anglais	99 %

Combat

• Armes blanches 42 %
Canne à pommeau d'argent
dégâts 1D6 + impact



Nigel Crampton

Nigel Crampton

Maître du Donjon, 71 ans
Race : Caucasien (anglais)

Éducation : Doctorat en Psychologie et Psychiatrie, Université de Londres.
Profession : Directeur de Magonia

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	26	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale3	9

Compétences

Bibliothèque	167 %
Hypnose	58 %
Médecine	77 %
Métier	
Électricité	43 %
Électronique	42 %
Informatique	41 %
Mécanique	39 %
Mythe de Cthulhu	21 %
Occultisme	81 %
Persuasion	32 %
Psychanalyse	72 %
Psychologie	79 %
Sciences de la vie	
Biologie	71 %
Pharmacologie	72 %

Langues

Anglais	99 %

Combat

- Armes de poing 46 %
  IMI/Magnum Research Desert Eagle .44 Spécial, dégâts 1D12+3

Nigel Crampton est un homme très nerveux. Il a toutes les raisons de l'être. Il a débuté sa carrière comme psychiatre dans le domaine de la criminologie et les anomalies psychologiques. Son premier contact avec le Mythe eut lieu alors qu'il appartenait au personnel de l'asile d'Oakdeene, au cours de ce qui fut qualifié de «mutinerie des pensionnaires», lors du solstice d'hiver 1975. Plusieurs dizaines de pensionnaires et d'employés furent tués à la suite de la manifestation de quelque chose dans l'aile réservée aux patients les plus dangereux. Crampton aidait à l'évacuation de pensionnaires et retourna dans l'hôpital pour tenter d'en sortir d'autres personnes. Il y trouva six malades transformés par la matrice de la Magna Mater et recrachés dans notre dimension. Il les décapita à la hache d'incendie tandis qu'ils s'agitaient après leur renaissance. Une fois leurs difformités découvertes, PISCES vint enquêter et il ne leur fallut pas longtemps pour remonter à Crampton pour apprendre ce qui s'était passé de sa bouche. Au lieu de l'arrêter pour un sextuple meurtre, PISCES lui offrit un emploi. Il intégra le personnel de l'installation de l'île Hirta en 1976 et y a travaillé depuis.

Lorsqu'il arriva à Magonia, Crampton pensa d'abord pouvoir discuter avec les «spécimens» enfermés dans les sous-sols obscurs, et les soigner. Lorsqu'il devint évident que c'était impossible, Crampton s'en accommoda en pensant qu'il pourrait les comprendre, mais apprit rapidement que plus on les comprenait, moins on leur pardonnait. Il abandonna toute idée de les atteindre au bout de quelques années et ne souhaite plus qu'ils cessent de hurler durant la nuit.

A ses yeux, Crampton a la poste le plus important du royaume et peut-être du monde. En tant que directeur de Magonia, il a la charge de garder enfermées les horreurs du Mythe tout comme ceux dont l'esprit a craqué en les combattant. Il doit s'assurer qu'aucun de ses pensionnaires ne s'échappe et que nul ne pénètre la sécurité de Magonia. Il croit en la réalité et l'horreur cosmique du Mythe. Son expérience à Oakdeene et les dix-neuf ans à Magonia depuis, l'en ont convaincu. Cela l'a rendu compulsif et paranoïaque, accentuant son obsession pour la sécurité. Il s'implique personnellement dans chaque aspect de leur opération, allant jusqu'à participer à la maintenance des divers systèmes de sécurité. Il est très soupçonneux vis-à-vis du personnel et ne cesse de faire des contrôles à leur sujet et multipliant les vérifications de leur travail. Son but ultime est en fait d'automatiser complètement l'installation de façon à ce qu'il n'y ait plus de garde pour devenir fou, faire des erreurs ou collaborer avec les prisonniers. S'il était un peu plus sain d'esprit, il ferait exécuter les habitants de Magonia, mais en ce cas il n'aurait plus de but dans la vie. Les tuer serait se tuer lui-même.

Aux yeux de Crampton, tous ceux qu'on amène à Magonia sont des menaces pour l'humanité. Sinon pourquoi seraient-ils là ? Tenter de lui faire entendre raison du contraire sera tout sauf possible.

Démence
Obsession, Paranoïa.

SAN immunisée contre
Sectateurs de Goatswood, Serviteurs de Glaaki.

Description

Nigel Crampton mesure 1,77 mètre, en dépit du tassement de ses épaules causé par le stress des vingt dernières années, et pèse près de 90 kilos. Il a en général une paire de lunettes bifocales sur le nez. Ses traits sont plats, sans distinction et il n'a pratiquement pas de menton. Il arbore une barbe broussailleuse et maintient ses longs cheveux gris en arrière avec un élastique. Ses yeux rapprochés sont d'un teinte bleue et ses manières toujours heurtées et pressées comme s'il lui fallait rattraper un emploi du temps connu de lui seul.

Tobias Knight

Tobias Knight grandit dans le quartier de Gowen, les bas-fonds de Glasgow, en Ecosse. A l'âge de huit ans, il manqua se noyer dans la Clyde et resta plusieurs semaines dans le coma. Lorsqu'il reprit connaissance, il terrifia ses parents avec son nouveau talent de retrouver ce qui est perdu» et de «savoir ce qu'on ne peut savoir». Le croyant possédé par des esprits mauvais, sa mère le brûla gravement avec de l'eau bouillante afin de repousser le démon de son corps. La police appelée l'emmena aux Urgences de l'hôpital. L'avis des services sociaux fut que l'hallucination de possession démoniaque qui sévissait dans le foyer Knight nécessitait que l'enfant en soit retiré, pour sa propre protection. Knight fut donc placé dans un orphelinat d'Edimbourg alors qu'il avait onze ans. Durant tout le temps qu'il y resta, il fit de son mieux pour dissimuler son étrange pouvoir au personnel et aux autres enfants.

Il ne fut jamais adopté et quitta l'orphelinat a seize ans. Incapable d'aller à l'université, il entra dans l'armée anglaise où il redécouvrit son talent pour «trouver les choses». En deux ans dans l'infanterie, il fut entraîné aux interrogatoires par les unités de renseignement. Ses supérieurs et ses instructeurs ne remarquèrent jamais quoi que ce soit d'anormal dans ses capacités ; tout ce qu'il savaient était que le sergent Knight était un interrogateur exceptionnel. Ayant quitté l'armée, Knight se présenta pour un poste dans le service de police de la ville de Londres et fut engagé. A trente ans, il était le plus jeune Détective Inspecteur de Scotland Yard. Il semblait avoir un talent instinctif pour savoir qui avait commis un crime simplement en se promenant sur les lieux et un don effrayant pour établir un rapport avec les personnes qu'il interrogeait. La capacité de Knight à voir «au-delà» lui permettait de trouver des liens et de faire des bonds logiques qui ne devaient rien aux indices matériels et cela finit par l'amener en contact avec le Mythe. Au cours des deux années qu'il passa comme Inspecteur, il eut à travailler sur pas moins de douze affaires liées à l'occultisme dont deux impliquaient des agents du Mythe. La tension nerveuse commença à faire son effet.

L'incapacité de Knight à contrôler son talent contribua à ce qu'il abuse de l'alcool. Durant des années, il s'était «soigné» lui-même pour faire cesser ses visions. Il avait été capable de travailler sans que son alcoolisme se voie durant sa carrière militaire, mais il ne put garder sa faiblesse secrète vis à vis de ses supérieurs de Scotland Yard et fut forcé de quitter le service pour raison médicale.

Quand Scotland Yard le rendit à la vie civile en 1992, PISCES l'embaucha. On lui fournit un conseil psychologique pour sortir de sa dépendance à l'alcool et un entraînement pour ses talents psychiques. PISCES lui donna également l'autorité et l'influence dont il avait besoin pour résoudre une affaire qui lui avait résisté tandis qu'il était au Yard. Durant cinq ans, Knight opéra en première ligne pour PISCES, se servant de ses capacités pour aider MI-5 et MI-6 en coulisses, traquant les terroristes, les criminels, les tueurs série et même les membres de divers cultes.

Mais depuis quelques temps, Knight a l'impression que quelque chose cloche avec PISCES. De plus en plus, ses missions semblent avoir de moins en moins de sens. Pourquoi des personnes haut placées dans l'organigramme disparaissent-elles soudainement ? Pourquoi aucun des dirigeants de PISCES ne le rencontre-t-il personnellement, préférant communiquer avec lui par le biais de divers subordonnés ? Pourquoi l'organisation espionne-t-elle des chercheurs, des journalistes et d'autres personnes qui enquêtent dans le même domaine de l'occultisme qu'elle ? Pourquoi collecte-t-elle des renseignements compromettants sur les membres du Parlement, de l'armée et de la noblesse ? Qu'est-ce qui motive l'intérêt de PISCES à abattre l'Armée du Troisième Œil ? Et, plus étrange, si la destruction de l'Armée est si importante, pourquoi ne l'affecte-t-on pas *lui* à cette tâche ? Tout ce dont Tobias est certain, c'est que les maîtres de PISCES craignent ses capacités extrasensorielles et ne souhaitent pas qu'il s'intéresse de trop près à certaines de leurs opérations. Il a commencé à rassembler des éléments pour se faire une idée de ce qui se passe. Toutefois la lutte qu'il doit mener contre l'alcool lui rend les choses difficiles et le met en grand danger.

Capacité extrasensorielle
Psychométrie 96%, seconde vue 74%.

Folie
Abus de stupéfiants, alcoolisme.

Notes
Lorsqu'il est sous l'influence de l'alcool, les compétences et les capacités extrasensorielles de Knight subissent des malus. Son niveau de sobriété va de sobre (pas de malus) à légèrement ivre (25% de réduction de ses compétences), sérieusement ivre (50% de réduction) et complètement ivre (70% de réduction). Lorsqu'il est en service pour PISCES, il est rarement au-delà de légèrement intoxiqué. En dehors du service, il est habituellement sérieusement ivre et souvent complètement.

Description

Tobias Knight paraît bien plus que son âge réel de quarante huit ans. Il mesure 1,83 mètre et pèse près un peu plus de 80 kilos. Son apparence s'est dégradée à cause de sa lutte contre l'alcool, qui ne remporte guère de succès. Il porte normalement une longue moustache et ses cheveux blonds lui tombent dans les yeux, bleus. Ses larges pommettes et ses yeux enfoncés trahissent l'action de l'alcool. Dans ses mauvais jours, il a une barbe broussailleuse et les yeux injectés. En service, il porte en général chemise et cravate sous un imperméable miteux. Ses collègues l'ont plus d'une fois vanné sur son look à la Colombo.



Tobias Knight

Poseur de mauvaise questions, 48 ans
Race : Caucasien (anglais)

Éducation : Aucune
Profession : Enquêteur occulte pour PISCES

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	40

Compétences

Baratin	49 %
Bibliothèque	33 %
Conduire automobile	33 %
Criminalistique	49 %
Écouter	46 %
Métier	
Informatique	29 %
Mythe de Cthulhu	11 %
Négociation	48 %
Occultisme	27 %
Persuasion	47 %
Psychologie	73 %
Sciences humaines	
Droit	38 %
Trouver Objet Caché	63 %

Langues

Anglais	85 %

Combat

• Bagarre	84 %
• Boxe anglaise	41 %
• Armes de poing	41 %
FN-Browning BDA9, dégâts 1D10	



MP Victoria Broadhead

Victoria Broadhead

MP soupçonneux, 56 ans
Race : Caucasienne (anglaise)

Éducation : Maîtrise de Science Politique, Université de Leeds.
Profession : Membre du Parlement pour le Parti Conservateur

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	75

Compétences

Baratin	81 %
Bibliothèque	72 %
Comptabilité	66 %
Conduire automobile	64 %
Crédit	97 %
Histoire	37 %
Négociation	89 %
Persuasion	81 %
Psychologie	77 %
Sciences humaines	
Droit	59 %

Langues

Anglais	95 %

Combat

• Bagarre	22 %

Dès sa sixième année au collège, Victoria Broadhead savait que sa vie allait tourner autour de la politique. Elle s'est toujours considérée comme une dirigeante et elle éprouvait la plupart du temps le besoin de prendre le contrôle de la situation. Victoria adhéra aux Jeunesses Conservatrices et se mit à œuvrer pour le Parti Conservateur comme bénévole durant ses années de collège. A l'université, elle devint présidente du Club des Jeunes Conservateurs et se mit à travailler pour la parti à temps plein après avoir eu son diplôme. Ses premières missions concernaient les campagnes électorales de candidats de parti lors des élections dans les banlieues de Londres. Le succès qu'elle rencontra et sa volonté l'amenèrent rapidement à diriger elle-même les campagnes plutôt que de travailler dessus. Elle finit par se tailler une réputation de meilleure directrice de campagne du Parti Conservateur.

Mais Victoria ne pouvait se satisfaire et faire la fortune politique des autres. Pour ne pas la perdre au profit du secteur privé, le parti lui apporta son soutien et elle fut élue Membre du Parlement dans la circonscription de Harrogate Est, dans le Yorkshire. Elle se tailla par la suite une réputation de lutte contre les gaspillages d'argent public sous toutes leurs formes. Elle ne fait pas de favoritisme et combat aussi bien les programmes sociaux que les «éléphants blancs» militaires. Durant sa campagne, elle s'est également attiré la confiance de ceux qui signalent les scandales grâce à la protection qu'elle leur accorde et en conséquence des fonctionnaires de plus en plus nombreux viennent la voir pour lui apporter de nouvelles preuves d'incompétence et de gaspillages.

Victoria Broadhead a récemment été promue au Cabinet Occulte du Parti Conservateur, formé par l'opposition (le parti minoritaire au Parlement) pour surveiller et contrôler l'activité du parti au pouvoir. ; les membres du Cabinet arborent des titres similaires à ceux de leurs homologues d'en face qu'ils surveillent mais n'ont aucun pouvoir de décision en dehors de leur position d'élus au Parlement. Ils ne servent que de chiens de garde. En tant que Ministre de la Défense occulte, Victoria s'est intéressée à plusieurs projets «inappropriés» de ce ministère. Elle n'est pas opposée au travail de ce dernier mais consternée à l'idée du gouffre sans fond qu'est son budget, surtout quand on voit les liens un peu trop étroits entre certains hauts fonctionnaires et les entreprises sous contrat avec l'armée. Elle a eu vent par des informateurs du fait qu'il existe des programmes secrets, même vis-à-vis des projets inappropriés du ministère. On lui a soufflé que le ministère paierait pour certains projets incorrects par le biais de surfacturation des entreprises contractantes lors de contrats normaux, ces dernières versant ensuite l'argent dans une caisse noire dans laquelle le ministre peut se servir pour les programmes non approuvés. Le nom de Severn Aerospace est revenu à plusieurs reprises au cours de son enquête.

La firme a également éveillé les soupçons de Victoria de plusieurs autres façons. Elle semble être sortie des limbes en 1989, grâce à des fonds provenant de profits de brevets industriels. Les autres investisseurs restent inconnus, aussi mystérieux que le soudain regain d'intérêt du Royaume Uni pour sa participation dans l'ESA. Victoria a toujours trouvé suspecte l'apparition de Severn Aerospace quelques années seulement avant le changement de cap de la politique du Royaume. Trop fortuite pour être une simple coïncidence. La firme a-t-elle influencé la politique du gouvernement pour créer un débouché pour ses produits ou bien certains membres du gouvernement, avertis du prochain changement de politique, ont-ils créés une entreprise capable de tirer profit de ce changement ? Dans les deux cas, cela sent mauvais et Victoria est bien décidée à aller au fond des choses. Elle a une armée d'enquêteurs à sa disposition, accès au échelons les plus élevés du gouvernement, les médias et, bien sûr, sa réputation de croisée sans peur et sans reproche.

Si elle commence un jour à découvrir les liens entre Severn Aerospace et divers membres du gouvernement, Victoria sera en grand danger. Danger de perdre non pas sa vie évidemment, mais son âme. Les Shans n'assassinent pas les membres du Parlement, après tout. Ils préfèrent les infecter.

Description

Victoria Broadhead est une femme assez quelconque vêtue de façon très formelle et sans originalité. Mais avec son 1,83 mètre pour plus de 90 kilos, elle n'a aucun mal à capter l'attention des gens. Ses subordonnés l'appellent parfois la «Reine Victoria», quand elle n'est pas là. Brune, les cheveux habituellement tirés en chignon pour accentuer sa taille, elle cache en général ses yeux verts derrière des lunettes très strictes. Elle sourit rarement en public, entretenant son image de personne sérieuse que rien n'amuse quand elle se bat pour son pays. Elle se sert de sa taille et de son comportement strict pour intimider les plus faibles de ses adversaires politiques. En privé, elle se relâche, laissant ses cheveux tomber sur ses épaules et appréciant les sweat-shirts trop grands.

Sir Charles Balfour

Né en 1910 dans une famille de lettrés, Sir Charles Balfour gagna son titre de chevalier pour service rendu à l'état. Sorti de l'Académie militaire de Sandhurst en 1930, Balfour s'engagea dans l'armée britannique et se trouva bien vite mêlé à des affaires d'espionnage. En 1938, il était capitaine du Corps du Renseignement. Peu populaire auprès de ses supérieurs, il ne montrait aucune patience envers ceux qu'il considérait comme intellectuellement inférieurs — et il n'en manquait pas — ce qui lui fit plus d'une fois frôler l'insubordination. Balfour professait également des opinions peu populaires (quoique plutôt exactes) sur les capacités militaires de l'Allemagne et un brin d'enthousiasme pour l'occultisme. Le fait que l'histoire confirme ses prédictions concernant les intentions de l'Allemagne nazie n'améliorèrent pas sa popularité.

Lors de la création du *Special Operations Executive*, le 16 juillet 1940, il fut affecté aux équipes d'actions secrètes infiltrant l'Europe continentale pour mener des sabotages et apporter de l'aide aux partisans. Il se montra extrêmement efficace et fort chanceux. Au cours de sa quatrième mission, il tomba dans une embuscade de la *Gestapo* et fut blessé gravement. Il fut rapatrié avec deux pilotes de la RAF après trois mois de convalescence auprès de résistants français. Il passa encore six mois à se soigner mais ne récupéra jamais le plein usage de ses jambes. Lorsqu'il put reprendre du service, on était en janvier 1942. Le capitaine Balfour fut affecté à une obscure «Section» sans attrait, organisée comme un service de recherches. Cette section se révéla être le *Paranormal Intelligence Section for Counterintelligence, Espionnage ans Sabotage*, soit PISCES. Balfour alla de surprise en surprise avec ce qu'il apprenait en travaillant pour ce service. L'idée que PISCES ait une organisation homologue chez les Nazis, la Karotechia, l'intéressa particulièrement. Il travailla pour PISCES jusqu'à la fin de la guerre et fut impliqué dans l'organisation et l'exécution de certaines de ses plus brillantes opérations.

A la fin de la guerre, Balfour était colonel et l'un des chefs de PISCES. En 1959, le Brigadier Général Charles Balfour prit la direction de l'organisation. Il quitta le service du gouvernement en 1969 et fut fait chevalier pour les années passées au service de la Reine et du Pays. L'une de ses dernières tâches fut la supervision des opérations de nettoyage du village de Goatswood en 1968.

Durant les dix premières années de sa retraite, Balfour se tint au courant des activités de PISCES en discutant avec des collègues encore engagés dans le Grand Jeu. A la fin années 70, tous les agents de PISCES qu'il avait connus était soit morts soit à la retraite. Certains de ses jeunes collègues eurent vent d'une vague de départ anticipés en retraite et de congés maladies de longue durée bizarres dans l'agence et ils lui en firent part. Mais Sir Charles n'avait aucune idée que l'agence qu'il avait si loyalement servie durant trois décennies était maintenant tombée aux mains de l'ennemi.

Sir Charles est au courant de l'existence de Delta Green, depuis la Seconde Guerre mondiale. Il n'a jamais eu beaucoup d'estime pour «ceux des colonies» et a entendu parler de la suspension et du démantèlement de Delta Green. Il pourra cependant se révéler un allié précieux pour quiconque voudrait se dresser contre PISCES. Il en faudra beaucoup pour le convaincre d'apporter son aide, surtout de la part d'agents de Delta Green, mais une fois convaincu qu'il y a quelque chose de pourri dans PISCES, il pourra fournir une liste de dizaines de noms d'anciens agents de cette organisation susceptibles de rapprocher les investigateurs de la vérité.

Description

Sir Charles a récemment échangé sa canne contre un fauteuil roulant. Il a toujours le cheveu dru, blanc comme neige, et ses moustaches sont bien taillées. Le temps passé dans son grand jardin lui donne un teint bronzé. Son nez aquilin et ses yeux perçants se sont adoucis depuis l'époque où il appartenait à PISCES. Il a perdu énormément de poids, ce qui a amené sa gouvernante à le traiter comme un enfant et lui demander de «bien vouloir finir son assiette». Malgré sa faiblesse physique, Sir Charles est sain d'esprit et a une volonté de fer. Il sortira calmement un revolver Webley .455 de sous les couvertures qui maintiennent ses vieux os au chaud et fera d'aussi gros trous dans quelque personne ou quelque chose qui tenterait de s'attaquer à lui.



Brigadier Général Sir Charles Balfour

Chevalier de l'Ordre du Bain
Vieux cheval de retour, 98 ans
Race : Caucasienne (anglais)

Éducation : Grade d'officier, Académie Militaire de Sandhurst
Profession : Retraité, ancien directeur de PISCES.

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	03	Endurance	15 %
DEX	05	Agilité	25 %
FOR	03	Puissance	15 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	26	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	07
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	52 %
Baratin	58 %
Bibliothèque	78 %
Crédit	51 %
Discrétion	46 %
Dissimulation	44 %
Mythe de Cthulhu	11 %
Négociation	69 %
Orientation	51 %
Parachutisme	37 %
Persuasion	71 %
Premiers soins	51 %
Psychologie	66 %
Sciences ocuultes	50 %
Se cacher	45 %
Trouver Objet Caché	52 %
Vigilance	40 %

Langues

Anglais	95 %
Français	88 %
Allemand	47 %

Combat

- Bagarre 63 %
- Armes de poing 79 %
  Webley .38 Mk4 « Service », dégâts 1D10+4 (balles à têtes creuses)



Sarah Moore

Sarah Moore

Tueuse psychotique, 31 ans
Race : Caucasienne

Éducation : Aucune
Profession : Assassin pour le compte de PISCES

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	22	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	23

Compétences

Bibliothèque	63 %
Occultisme	89 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Sciences humaines	
Anthropologie	21 %
Archéologie	44 %
Histoire	39 %
Sciences formelles	
Astronomie	43 %
Cryptographie	71 %

Langues

Anglais	82 %
Latin	73 %
Perse	31 %

Combat

• Armes blanches	46 %
Épée de Korvaz (voir description)	

Sarah Moore a été durant des années la victime de sévices sexuels de la part de son père, un étudiant pauvre en Métaphysique Médiévale. Il s'est servi d'elle à de nombreuses reprises pour exécuter le rituel tantrique de l'Esprit sans Pareil afin de l'aider dans ses tentatives de déchiffrer les *Manuscrits Zembregi*. Sarah était seule, isolée, sans frères ni sœur et sa mère était morte à la suite d'une expérience ratée de son père. Moore avait fait de sa fille la «Porteuse de l'Épée de Korvaz», comptant qu'elle soit son assistante mais la petite avait d'autres plans. Elle apprit à asservir à sa volonté quelque chose que son père n'avait encore pu maîtriser—un Vampire de Feu, et elle le lui lâcha dessus. Son père fut incinéré, tout comme la bibliothèque et le reste de la maison. Sarah n'en sortit pas non plus indemne. Elle était gravement brûlée sur plus de soixante pour cent du corps et avait perdu son œil droit. Des greffes de peau lui sauvèrent la vie mais la laissèrent vilainement défigurée.

En 1993, alors âgée de quinze ans, Sarah fut confiée aux soins d'un établissement psychiatrique. Elle n'y demeura pas longtemps. Des agents de PISCES avaient découvert des preuves des études de son père dans les ruines de la maison familiale et en particulier concernant l'objet appelé Epée de Korvaz. Interrogée par PISCES au sujet des travaux de son père, Sarah leur raconta tout. PISCES s'arrangea pour la faire sortir de l'asile et l'amena à Magonia pour de plus amples examens. Ses compétences et sa maîtrise de l'Epée de Korvaz impressionnèrent vivement ses interrogateurs.

Au bout d'un an, Sarah fut jugée suffisamment stable pour être opérationnelle. De bien des façons, elle était un instrument parfait pour l'exécution de formules hypergéométriques. Elle avait déjà fait montre de grandes aptitudes et était pleinement confiante en sa croyance en la puissance de la métaphysique, mais contrairement à la plupart des autres pratiquants de ces rituels, elle n'était pas une adoratrice de quelque dieu extraterrestre. De pus, aussi longtemps que PISCES lui interdisait l'accès à l'Epée de Korvaz, elle ne pouvait invoquer aucune "entité de plasma à haute énergie". En dépit des doutes sur sa santé mentale, le directeur de PISCES, Lady Rittingham, se vit assurer que Sarah pouvait être efficacement utilisée. Elle subit des centaines d'heures d'opérations de chirurgie plastique la plus évoluée pour réparer les dégâts causés par le feu et modifier son apparence.

Depuis, Sarah est au service de PISCES — ou plutôt de ses nouveaux maîtres, les Shans. L'essentiel de ses missions a consisté en assassinats de personnes jugées dangereuses par les Insectes, victimes de mystérieux incendies à leurs domiciles, de réservoirs d'essence défectueux dans leurs voitures ou d'occurrences inexpliquées de cas de combustions spontanées. Faute d'origine et d'agents accélérants pour ces incendies, ceux-ci ont été classés accidentels ou sont restés sans solution. Les talents de Sarah se révèlent également très utiles pour faire disparaître les preuves ou éliminer toute cause de souci.

Sarah ne se soucie pas la moins du monde de l'identité de ses victimes, du moment qu'elle peut appeler à elle les "anges de feu", comme elle appelle les Vampires. Elle est devenue une parfaite pyromane, dotée de sérieux troubles psychologiques d'ordre sexuel. Elle est encore traumatisée par les sévices paternels et persistent à se considérer comme une infirme défigurée. Si elle en avait la possibilité elle exaucerait ses désirs sexuels en utilisant les anges de feu comme substituts d'amants. A ses yeux, la chaleur, la douceur, l'amour et la passion son indissociables des flammes. Jusqu'à présent, PISCES a pu l'empêcher d'utiliser l'Epée de Korvaz à ces fins.

La démence de Sarah Moore va cependant bien au-delà de la simple folie homicide. Elle brûle du désir de toucher le Grand Père des Braises, nom sous lequel elle connaît Cthugha. Le seul lien connue entre cette entité et elle était le *Manuscrit Zembregi* mais l'exemplaire de son père a depuis longtemps été détruit. L'autre objet qu'elle cherche à s'approprier est l'Epée de Korvaz. Son plus cher désir est de trouver un autre exemplaire du *Manuscrit Zembregi*, de dérober l'Epée et de les utiliser pour invoquer le Grand Père sur Terre, pour finalement connaître sa chaleur.

Sortilèges
Contrôler un Vampire de Feu, Esprit sans Pareil.

Démence
Pyromane, antisociale et troubles de la personnalité.

Description

Sarah Moore a été gravement défigurée par des brûlures endurées il y a six ans de ça. Elle a bénéficié de greffes de peau sur les mains, le bras droit et le dos. La moitié droite de son visage a été brûlée également et elle a un œil de verre. Son autre œil est bleu et ses cheveux roux. Son nouveau visage est agréable mais pas exceptionnel, PISCES ne souhaitant pas que son assassin attire l'attention de quelque façon que ce soit. Même ainsi, les greffes sont assez visibles si on regarde bien. Le reste de son corps est en revanche fin et musclé, c'est ainsi qu'elle compense l'image qu'elle a d'elle-même. En dépit des greffes, Sarah a de nouvelles cicatrices sur diverses parties du corps facilement cachées par les vêtements ; il s'agit de brûlures qu'elle s'est elle-même infligées à cause de son obsession pyromane.



L'Epée de Korvaz

Le nom de cette relique vieille de trois mille ans vient d'une ancienne appellation de Fomalhaut, là où réside le Grand Ancien Cthugha. L'acier de sa lame a été forgée dans la fournaise d'un Vampire de Feu qui fut ensuite scellé dedans. C'est une épée sans garde, finement ouvragée, avec une lame d'un seul tranchant légèrement incurvée. Le fourreau est taillé dans de l'ivoire. Quiconque s'en saisit ressent une pulsation brûlante qui accélère ses sens et ses muscles. Maintenir un contact physique avec l'épée durant un jour l'amènera à transpirer puis s'évanouir. Après quelques minutes, le porteur de l'épée se réveillera en ayant définitivement perdu un point de FOR, CON, INT, POU, DEX et APP.

Le porteur nouvellement promu ressent alors toute température comme si elle était à vingt degrés Fahrenheit (un peu plus de dix degrés centigrades) plus basse qu'elle ne l'est réellement. Ainsi si la température est de 80°F (environ 27°C), il lui semblera qu'il fait tout juste 60°F (17°C).

L'Epée de Korvaz a aussi les propriétés suivantes qui ne se manifesteront qu'aux porteurs attitrés :

- C'est une arme magique faisant des dégâts se montant à 1D8 +1 + bonus de dommages. Si le porteur dépense un point de Magie, il peut amener la lame à chauffer au rouge pour soixante-dix minutes, infligeant alors 3D6 + bonus de dommages. La poignée reste froide au toucher.
- Sans dépenser de point de Magie, le porteur peut enflammer tout matériau inflammable ou brûler tout matériau non inflammable simplement en les touchant de la lame.
- Lorsqu'il tient l'épée sortie, le porteur peut invoquer, mais pas contrôler, des Vampires de Feu pour une dépense de 1 point de Magie par Vampire. Ce pouvoir ne fonctionne que lorsque Fomalhaut est au dessus de l'horizon et visible à l'œil nu (durant les nuits dégagées de août à décembre).
- Lorsqu'il tient l'épée sortie, le porteur peut envoyer des messages télépathiques aux Vampires de Feu jusqu'à une centaine de mètres. Pour leur donner des ordres, le porteur doit d'abord lancer le sortilège Contrôler les Vampires de Feu, une aptitude que l'épée ne fournit pas.

Chaque fois que le porteur tire l'épée, il doit faire un jet de SAN ou perdre 1D3 points. Lorsque sa SAN tombe à zéro, le porteur est consumé par un ardent désir de s'immoler. S'il y réussit, il se transforme en Vampire de Feu et s'envole pour rejoindre son nouveau maître Cthugha, en orbite autour de l'étoile Korvaz.

Le Manuscrit Zembregi

Manuscrit Zembregi
Langue : Trois versions : langage étranger, texte chiffré élisabéthain, Latin
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 7
SAN : 1
Sortilèges : Bénir une torche, Appeler / Renvoyer Cthugha, Manteau de Feu, Danse du Feu, Âme ardente de Cthugha, Incinérer, Invoquer / contrôler un Vampire de Feu ; **Notes :** Ce manuscrit a été écrit en 163 par l'occultiste Nicolas Zembregi et contient sa prétendue traduction d'un livre de sorts étranger venu d'une autre dimension. Zembregi, qui pourrait avoir été responsable du Grand Incendie de Londres en 1666, en a fait trois versions, la première dans la langue d'origine, une en élisabéthain chiffré et la dernière en latin. Toutes trois ont été perdues mais occasionnellement des exemplaires de l'une ou l'autre, œuvres de personnes inconnues, refont surface.



L'Armée du Troisième Oeil

Nietzche a écrit que ceux qui combattent des monstres doivent faire attention à ne pas devenir eux-mêmes des monstres. Pour Delta Green, le plus grand danger dans sa lutte provient du fait qu'elle sait qui sont les monstres. Ceux-ci ne sont à peu près jamais tels qu'ils paraissent et trop souvent l'innocent dégage une odeur de soufre.
L'Armée du Troisième Œil connaît la vérité. Ses membres combattent les monstres qui sont autour d'eux. Et les monstres qui sont en eux.

Ce que tout le monde sait

Etablie en Angleterre, l'Armée du Troisième Œil est une organisation similaire à une secte, avec des tendances terroristes. Son histoire débute en 1989 avec un jeune américain nommé Lee Coleman qui subit une sorte de dépression nerveuse alors qu'il visitait l'Angleterre. Coleman se montrait convaincu qu'un démon contrôlait son esprit et il se perfora le front pour le tuer. En conséquence il se retrouva interné dans un pavillon psychiatrique à Birmingham, Angleterre, d'où il s'échappa quelques mois plus tard. De 1989 à 1993, Coleman enleva dix personnes, en Angleterre, Ecosse et au pays de Galles, qu'il pensait possédées par le même démon et qu'il «trépana» de la même façon que lui. Etant donné son absence de compétences chirurgicales, les pertes furent lourdes. Deux succombèrent à l'opération, un à une infection postopératoire et deux subirent des dégâts irréversibles au cerveau.
Les survivants par contre se joignirent à Coleman dans ce qu'il appela l'Armée du Troisième Œil, et l'aidèrent à enlever et trépaner d'autres personnes. Les victimes de Coleman, y compris ceux qui subirent des dommages irréversibles et celui qui succomba à une infection, refusèrent d'aider les autorités à l'appréhender. Ils déclarèrent que l'opération effectuée par Coleman les avait libérés d'une sorte de domination inhumaine. Plus étrange encore, dans deux cas, les parents et amis des victimes se dirent *reconnaissants* envers Coleman pour avoir guéri leurs proches de l'influence malfaisante supposée modifier leurs personnalités. Les autorités ne virent pas les choses de la même façon. En septembre 1996, Coleman et cinq membres connus de l'Armée du Troisième Œil furent capturés au cours d'une audacieuse action de la police. Coleman purge actuellement quatre sentences de prison à perpétuité consécutives à la prison de Dartmoor tandis que ses victimes ont été consignées dans l'hôpital psychiatrique de haute sécurité de Broadmoor. Coleman est le pire criminel qu'on ait eu en Angleterre depuis Dennis Nilsen, une version anglaise de Charles Manson.

La Vérité

L'Armée du Troisième Œil combat les Shans (les Insectes de Shaggai) en Angleterre depuis 1989, lorsque son fondateur, Lee Coleman fut parasité par un des horribles insectes extraterrestres. Cette année là, Coleman comptait faire le tour de l'Angleterre sac au dos après l'obtention de son diplôme à l'université Brigham Young. En août, son périple l'amena dans la vallée de la Severn et la forêt de Goatswood. Alors qu'il traversait le bois, il tomba sur PISCES en train de creuser pour dégager le vaisseau-temple des Shans. Capturé par les forces de sécurité de PISCES, il fut gardé en cellule jusqu'à temps que l'on puisse «l'interroger». L'interrogateur arriva avec une boite sous le bras de laquelle sortit un énorme insecte hideux. Alors que Coleman reculait horrifié, l'insecte décolla de la main de l'homme pour se précipiter vers le visage du jeune américain.
Coleman se réveilla sur le côté de la route à l'extérieur de la forêt de Goatswood, apparemment indemne. Il crut tout d'abord avoir fait un cauchemar mais très vite ses nuits furent peuplées d'incidents et de crises de somnambulisme, et des blancs se firent jour dans ses souvenirs. Coleman commença à comprendre que ses actions n'étaient plus les siennes et que quelque chose lui imposait sa volonté. Le parasite ne tarda pas à se faire connaître, lui expliquant qu'ils étaient maintenant une «équipe» et que lui Coleman, allait l'aider dans sa mission au milieu des humains s'il ne voulait pas être exposé à un déluge de souvenirs blasphématoires qui le pousseraient à la démence. Choqué, horrifié par les échantillons fournis par le Shan, Coleman commença par accepter de le servir. Il devint son messager, un garçon de courses.
En octobre, par un acte de volonté absolument incroyable et insensé, Coleman pénétra par effraction dans un atelier abandonné et utilisa une perceuse pour forer un trou au milieu de son front. Le Shan fut touché par la lumière du soleil pénétrant à l'intérieur du crâne et paniqué, s'enfuit de sa cachette. Coleman fut retrouvé par la police et amené à l'hôpital à Birmingham, où il se vit confié à l'unité de soins intensifs. Coleman resta six semaines dans le coma, durant lesquelles il fut impossible de l'identifier. En se réveillant, il commit l'erreur d'expliquer son acte aux médecins de l'hôpital qui le firent transférer dans l'aile psychiatrique. Avant que son père, Edgar Coleman, puisse venir du Montana pour le récupérer, Coleman s'échappa de l'asile

et prit le large. Il débuta rapidement sa guerre souterraine contre les Shans.
Coleman découvrit qu'un effet secondaire de la présence du Shan dans sa tête était qu'il avait absorbé une grande quantité des connaissances de l'Insecte. Il connaissait les noms et les visages de dizaines de personnes infestées comme il l'avait été. Et il connaissait leurs plans. Seul, il enleva Richard Rowland, ingénieur de 36 ans travaillant pour le ministère de la Défense sur les équipements de télémétrie pour les satellites espions Zircon. Rowland survécut à l'opération et se joignit à Coleman dans sa «guerre». L'Armée du Troisième Œil venait de recruter son premier soldat.

Le passage à l'acte

Chaque fois que Coleman ou Rowland sentaient la présence d'un autre hôte des Shans, ils commençaient par le surveiller pour déterminer s'il était volontaire ou non. S'il leur apparaissait que la personne avait été trop longtemps sous domination Shan, ils décidaient s'il était plus sur de l'ignorer ou de l'éliminer. Au cours des premiers mois de l'Armée, Coleman et Rowland tuèrent deux hôtes qu'ils jugeaient «irrécupérables», l'un des deux meurtres étant maquillé en cambriolage qui aurait mal tourné et l'autre en suicide.
Si Coleman estimait que l'hôte avait une chance de retour à la normale, Rowland et lui l'enlevaient pour l'amener en un lieu préparé pour la trépanation. De leurs six premières tentatives, une seule personne sortit vivante et sans dommages cérébraux, une informaticienne du ministère de la Défense nommée Francine Parch. Deux survécurent en gardant des séquelles : Julia Charlwood, membre du Parlement travailliste qui se retrouva dans un état proche, au niveau des symptômes, de la schizophrénie, et Wade Collen, ingénieur électricien de British Aerospace, pour lequel les dommages furent tels qu'il perdit toute capacité de parler, marcher ou simplement s'assurer le strict minimum d'hygiène. Coleman décida qu'un changement de tactique s'imposait.
Leur «sauvetage» suivant concernait Stuart Grayson, administrateur financier de la branche anglaise de l'Agence Spatiale Européenne, et Coleman décida d'impliquer une assistance professionnelle dans cette opération. Avec l'aide de Rowland et Parch, il enleva Karen Carter, interne en médecine spécialisée en neurochirurgie. Ils l'amenèrent à une maison isolée à l'extérieur de Leicester et lui exposèrent leur ultimatum : pratiquer la trépanation elle-même ou refuser et rester à voir une bande de cinglés le faire et tuer ou rendre infirme le patient. Carter accepta et ses compétences permirent à Grayson de s'en sortir avec le minimum de dommages cosmétiques. Est-il besoin de dire que la chose qui s'envola du crâne de Grayson convertit Carter aux idées de Coleman ?



Avec l'aide de Carter, l'Armée du Troisième Œil recruta treize autres personnes (beaucoup plus que le chiffre officiel), qui toutes survécurent et se joignirent à eux. Carter enseigna ses techniques aux autres membres de l'Armée pour que leur organisation n'en vienne pas à reposer sur elle, et présenta à son tour un ultimatum à Coleman : elle ne lui prêterait aucune aide si d'autres hôtes devaient être assassinés, quelle que soit leur état ; ces pauvres déments n'étaient après tout que des victimes des extraterrestres et aucunement responsables de leurs actions. Coleman accepta, au moins pour un temps, mais se réserva le droit de changer d'avis si la situation l'exigeait.

À partir de Stuart Grayson, toutes les trépanations furent effectuées à l'arrière du crâne plutôt que sur le front, et ce pour trois raisons : tout d'abord, il était possible d'enlever un gros morceau du crâne, ce qui laissait entrer bien plus de lumière dans la cavité, ensuite il était plus facile de recouvrir les cicatrices situées sous les cheveux qu'une en plein visage, et enfin pour citer Coleman : «ces temps-ci vous avez intérêt à avoir un œil à l'arrière du crâne.»

Sabotage

En plus du recrutement continuel de nouveaux membres, l'Armée du Troisième Œil se mit à viser des objectifs liés aux activités des Shans (celles qu'ils pouvaient identifier) par des actes de sabotage. Severn Aerospace était bien évidemment en tête de liste. Ces sabotages se résumèrent pour l'essentiel à de petits harcèlements : des clous pour les pneus des véhicules entrant et sortant de l'usine, coups de téléphone menaçants aux cadres et employés de la société, petits actes de vandalisme destinés à inciter ceux qui n'étaient pas parasités à quitter la société. (Malheureusement la situation économique de la vallée de la Severn était telle qu'il aurait fallu des bombes dans les voitures pour les chasser de Severn Aerospace.) Chaque fois que possible, le slogan L'ARMÉE ARRIVE était peint à la bombe comme carte de visite.

Ils n'entrèrent jamais par effraction dans les installations. La sécurité y était trop stricte pour prendre le risque de se faire prendre. Chacun était bien conscient que si l'un d'eux était repris par les Shans, il serait bien vite possédé à nouveau et que les Insectes apprendraient ainsi tout ce qu'il y avait à savoir sur l'Armée, et par conséquent toutes les opérations susceptibles d'entraîner une capture étaient soigneusement évitées. Habitude fut prise par tous de porter une capsule de verre en pendentif, pleines de cyanure de potassium, un poison violent, et les soldats reçurent pour instruction de mordre la capsule, en cas de capture imminente, se coupant ainsi à l'intérieur de la bouche et laissant le poison se répandre instantanément dans leur réseau sanguin. Aucun d'entre eux ne devaient être repris vivant par les Shans.

Publicité

Plusieurs tentatives furent menées pour faire connaître leur cause au public, mais aucun reporter ni aucun journaliste ne voulait avoir quoi que ce soit à faire avec l'Armée du Troisième Œil, sinon pour les livrer à la police. En fait, leur deuxième tentative faillit se solder par l'arrestation de plusieurs soldats par Scotland Yard. Ils filmèrent une des trépanations, avec l'envol de la créature hors du crâne de sa victime pour point d'orgue mais la vidéo fut classée sur la pile des «autopsies d'extraterrestres» bidons dans le circuit des amateurs d'OVNI. L'habitude un peu embêtante des Shans de disparaître en fumée après leur mort, même scellés dans des récipients sous vide, était encore plus frustrante. Les soldats se rendirent vite compte que ce qu'ils pouvaient filmer ne constituerait jamais une preuve — en tous cas pas dans un monde où n'importe qui pouvait se rendre au vidéoclub pour y voir tous les dinosaures ou extraterrestres qu'il voulait. Tant que les membres de l'Armée ne réussiraient pas à capturer un Shan vivant ou à en préserver un mort, ils n'auraient pas les preuves nécessaires pour convaincre un monde incrédule.

La riposte de PISCES

Au début, PISCES se contenta de suivre de loin l'enquête de Scotland Yard sur l'Armée du Troisième Œil et ses activités mais bientôt les hôtes se firent plus nombreux à tomber aux mains des chasseurs. En 1995, les Shans sentaient la situation devenir désespérée : plus de vingt hôtes avaient été délivrés de la domination Shan, donnant ainsi à l'Armée des alliés et des connaissances dangereuses.

Dix cas seulement avaient été signalés aux médias ou étaient connus de Scotland Yard. Par l'intermédiaire de PISCES, les Shans avaient pris grand soin de couvrir les trépanations survenues depuis 1993, de façon à éviter que Scotland Yard ne comprenne comment l'Armée choisissait ses victimes ou ne remarque les liens entre ces dernières.

Pendant deux années supplémentaires, PISCES tenta de se protéger contre l'Armée du Troisième Œil en accroissant la sécurité autour des hôtes mais se rendit compte qu'en dépit de toutes ses efforts, il était impossible de surveiller tous les hôtes en permanence.

En 1996, les Shans décidèrent d'intervenir directement grâce à PISCES. L'enquête de Scotland Yard fut officiellement transmise à MI-5 et au ministère de la Défense qui servaient de couverture à PISCES. Plutôt que de lancer la chasse, PISCES opta pour la mise en place de plusieurs pièges où les faire tomber. On s'arrangea pour qu'un modeste employé de Severn Aerospace, Milton Parson, ait le cerveau infesté. Les Shans ne firent aucun effort pour dissimuler les modifications de sa personnalité et des crises de somnambulisme qui en résultèrent, attirant au contraire autant



qu'ils le pouvaient l'attention des parents et amis de Parson. Ceux-ci essayèrent de plusieurs façons de comprendre son problème, sans succès. Leurs recherches amenèrent à plusieurs publications concernant ce cas, dans la presse médicale anglaise et la communauté psychiatrique, éveillant ainsi l'intérêt de l'Armée.

Lee Coleman était très intéressé à l'idée de savoir ce qui se dissimulait derrière les murs de Severn Aerospace, apparue peu après sa propre rencontre avec les Shans dans la forêt de Goatswood. Coleman, revenu sur les lieux pour inspecter le site de l'excavation, y avait trouvé ce qui semblait être une usine high-tech bien gardée, là où il avait précédemment vu une pyramide étrangement sculptée au fond d'un trou. Si Milton Parson pouvait lui révéler ce qui se trouvait derrière ces murs, l'Armée du Troisième Œil pourrait obtenir les informations dont elle avait besoin pour lancer une attaque contre le plus important des centres Shans d'Angleterre. Après quelques contacts avec la famille de Parson pour s'assurer que l'infection Shan était réelle, Coleman et son équipe de trépanation arrivèrent pour se livrer à leur sale travail.

Bien entendu, PISCES les attendait avec un contingent de soldats du SAS. Mais Coleman n'était pas un idiot. Il obtint des Parson qu'ils amènent Milton dans une ferme déserte en Cornouailles avec un nombre restreint de voies d'accès. La trépanation devait être effectuée durant le jour pour profiter au maximum de l'avantage que représentait l'effet de la lumière solaire sur les Shans. Les SAS avaient ainsi un sérieux désavantage pour mener l'assaut mais reçurent l'ordre de le faire par les agents de PISCES porteurs de parasites qui tenaient à sauver leur frère captif du crâne de Parson. L'assaut fut particulièrement féroce et lorsqu'il toucha à son terme, Coleman et ses trois compagnons étaient morts. L'un d'eux avait été tué par les SAS mais Coleman et le troisième s'étaient servis de leurs fioles de cyanure lorsqu'il fut évident qu'ils allaient être capturés, ultime geste de défi empêchant les Shans de retourner dans les têtes de leurs anciens porteurs pour apprendre les identités des autres membres de l'Armée. Les Shans échouèrent même à sauver la vie de leur frère qui avait servi d'appât. Bien que le résultat soit très dur pour l'Armée, cette opération fut un désastre pour les Shans.

PISCES couvrit le massacre en substituant cinq sans-abri sans familles pour tenir les rôles des terroristes de l'Armée du Troisième Œil «capturés» ; leurs visages ne furent pas dévoilés à la presse et leurs parents se virent refuser tout droit de visite. Cette mascarade se poursuit encore aujourd'hui, les figurants maintenus dans un état proche de la catatonie par les narcotiques. Ils sont enfermés dans les murs de l'hôpital psychiatrique de haute sécurité de Broadmoor, à l'exception du faux Lee Coleman, détenu à la prison de Dartmoor.

PISCES, via la Branche Spéciale de Scotland Yard, annonça que les six personnes capturées près de Truro étaient les six membres connus de l'Armée du Troisième Œil : Lee Coleman, Richard Rowland, Francine Parch, Stuart Grayson, William Downing et le capitaine Thomas Cuthbertson de la RAF. Cinq personnes sont vraiment mortes dans la ferme : Lee Coleman, Richard Rowland,

Cecil Marks, Ryan Partridge et le malheureux Milton Parsons (Marks et Partridge avaient été recrutés peu avant le massacre). PISCES préfère que le monde ne sache pas que l'Armée existe toujours ou que ses membres sont encore recherchés, estimant important que nul ne pourchasse les terroristes à l'exception des hôtes fiables, et surtout pas Scotland Yard ou les médias. Nul ne peut dire ce qu'un membre de l'Armée pourrait révéler aux personnes qu'il ne faut pas, ni s'ils seraient crus.

L'Armée aujourd'hui

Depuis l'embuscade de Cornouailles en 1996, l'Armée du Troisième Œil s'est réorganisée et a changé ses méthodes. Elle a cessé de «secourir» les personnes possédées par les Shans, les «sales bêtes» ayant apparemment compris cette tactique. On ne peut plus se fier a quelqu'un qui recherche l'aide de l'Armée pour venir en aide à un proche possédé par les Shans. Quant à identifier et enlever les personnes parasitées, la sécurité autour d'elles est maintenant trop serrée pour mériter de lancer des opérations aussi visibles. Quand l'Armée était dirigée par Lee Coleman, ces risques ne l'auraient pas rebuté un instant, et s'il ne s'était pas donné la mort, elle aurait probablement été balayée maintenant, réduite en pièces en essayant de s'attaquer de front aux Shans.

Karen Carter dirige maintenant les opérations. Sa stratégie repose plus sur l'enquête que sur l'attaque. Étant donné que tous les membres de l'Armée qui ont autrefois porté des Shans sont connus de PISCES, leur utilité est très limitée. La première démarche adoptée par Carter après le suicide de Coleman fut donc de recruter des personnes qui n'avaient pas été parasitées par les Insectes. Ces nouveaux membres n'ont peut-être pas en eux la haine des Shans qui poussait les anciens hôtes mais par bien des côtés, ce n'est pas plus mal. Comme ce fut le cas pour Lee Coleman, la colère et le désir de vengeance peuvent brouiller le jugement. Les anciens hôtes travaillent toujours pour l'Armée et Carter a pris des dispositions pour protéger leurs identités, y compris en les entraînant à l'art du déguisement et en leur faisant subir des opérations de chirurgie plastique non officielles pour dissimuler les cicatrices des trépanations sur le front des membres les plus anciens.

Aujourd'hui, l'Armée compte quatorze membres dans la clandestinité — ceux qui sont connus de PISCES et ont dû en conséquence changer leur nom, leur apparence et se procurer une fausse identité pour profiter des failles de la société britannique. Onze d'entre eux sont d'anciens porteurs et trois ont vus leurs yeux s'ouvrir à la menace des Shans. Ils travaillent peu fréquemment, le plus souvent à de menus tâches que la plupart des gens ne remarquent pas : lavage des sols, plonge dans les restaurants, ramassage des poubelles. Certains ont recours à la mendicité. Aucun n'a droit à la sécurité sociale, étant donné que cela attirerait l'attention du gouvernement. Leur revenus suffisent à couvrir leurs besoins élémentaires.

Quatre-vingt cinq autres membres de l'Armée n'ont pas eu à plonger dans la clandestinité et ont pu conserver leur travail et leur position sociale. Carter et Clare en font partie. La plupart d'entre eux ne peuvent guère aider que financièrement, en fournissant un abri ou de la nourriture, mais certains sont complètement dévolus à leur mission. Sachant que tous peuvent être surveillés à un moment donné, les contacts entre eux sont peu fréquents et soigneusement préparés.

Les communications entre les membres de l'Armée du Troisième Œil sont l'objet des plus grandes précautions, utilisant des méthodes datant de la Renaissance. Sachant que les Shans ont accès à des équipements de surveillance sophistiqués, les membres clandestins ont pour consigne de ne se servir de téléphone sous aucun prétexte. Certains des anciens ingénieurs ou informaticiens ont émis l'hypothèse que par le biais du GCHQ les Shans étaient à même de surveiller toutes les communications téléphoniques du Royaume-Uni à l'affût de mots clés ou des empreintes vocales des membres de l'Armée autrefois parasités. Ils n'utilisent pas non plus d'e-mail ni de postes émetteurs récepteurs ou de CB. La poste est également considérée comme non sécurisée. Toutes les communications avec les membres clandestins se fait grâce à des contacts furtifs , un message écrit changeant de mains au cœur d'une rue passante. Les messages sont codés grâce à des roues de chiffrement de fabrication artisanale et sont relativement sûrs tant qu'un de ces appareils ne tombe pas aux mains de PISCES. Par précaution supplémentaire, les roues sont changées tous les deux à trois mois.

Stratégie

Le principal souci de l'Armée est actuellement de dresser une carte de l'influence des Shans sur le Royaume-Uni ou, pour utiliser la terminologie de Carter, de «déterminer l'étendue de l'infection». Ses soldats ont entrepris de traquer PISCES, de Severn Aerospace et la nouvelle politique du gouvernement de participation accrue dans l'ESA, ainsi que les liens entre les divers individus impliqués. Ces recherches s'effectuent à partir de données publiques pour rester aussi à l'écart que possible de la conspiration Shan. L'Armée du Troisième Œil est consciente du danger que représente une enquête discrète sur un groupe disposant de pouvoirs gouvernementaux. L'enquête avance donc lentement, avec beaucoup de précautions. Tant qu'ils n'auront pas réussi à déterminer quels membres du gouvernement

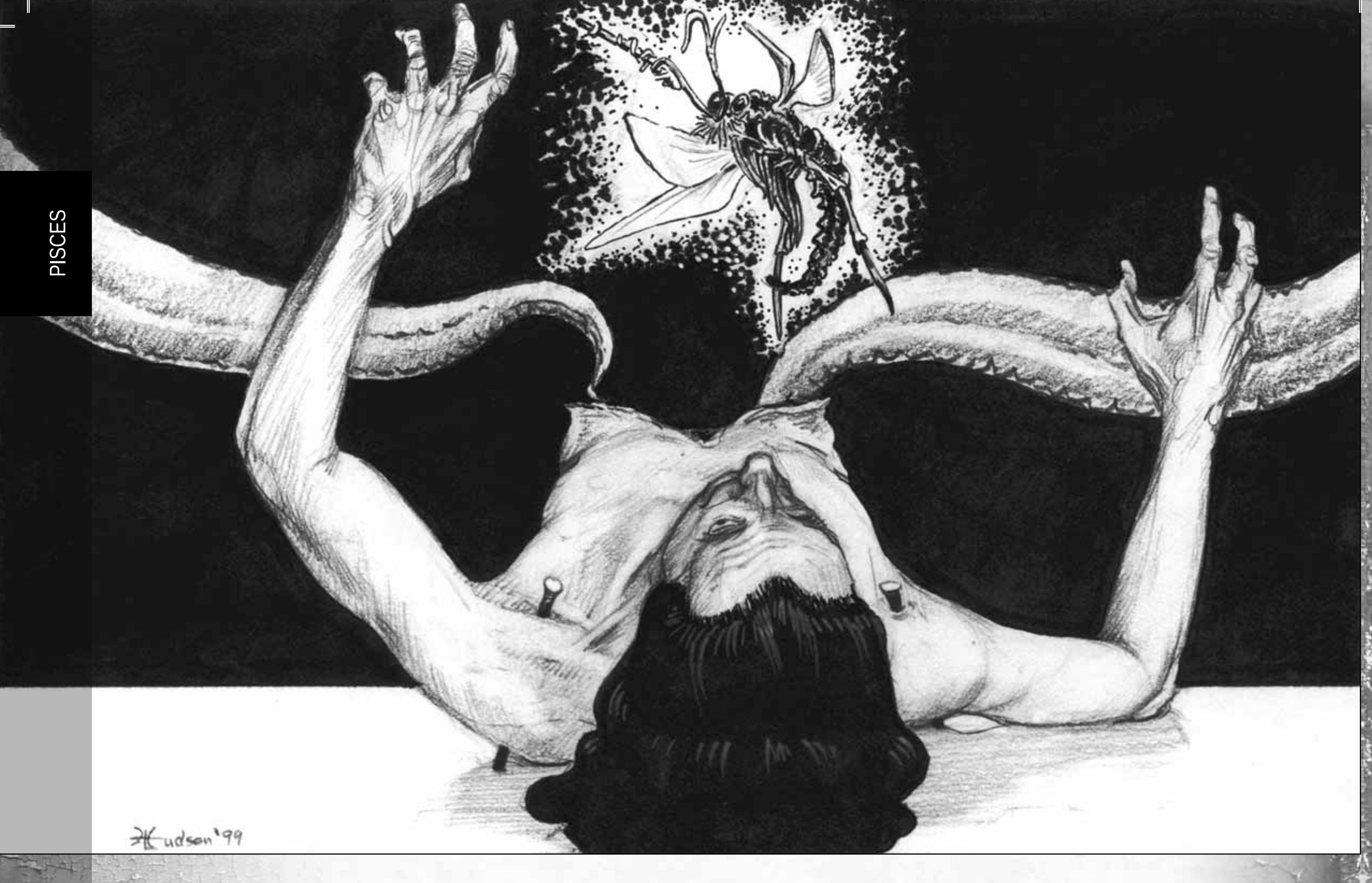
de Sa Majesté sont impliqués et lesquels ne le sont pas les membres de l'Armée seront réticents à engager quelque action directe que ce soit contre les Shans.

Savoir ce qu'ils feront de ces informations quand ils les auront divise également beaucoup les soldats de l'Armée. Ces divisions sont pour l'essentiel ridicules, des soldats discutant par exemple de savoir s'ils doivent prévenir le gouvernement ou non alors qu'ils n'ont pas encore défini l'ampleur de la conspiration. Il y a la possibilité de rendre public leurs informations, mais sans preuves, cela ne fera que renforcer l'idée générale que l'Armée est composée de dangereux cinglés. Et même avec des preuves, ils ne sont pas à l'abri de la censure d'une Note D émise pour étouffer ce genre d'histoire, si les Shans ont pénétré suffisamment profond dans l'organigramme gouvernemental. L'idée a alors été émise de s'adresser à la presse étrangère, option déjà utilisée dans le passé en Grande Bretagne lorsque des imprécateurs ont voulu contourner l'*Official Secrets Act*.

La discussion a aussi porté sur l'idée de contacter le gouvernement avec des preuves. La grande question est alors de savoir qui contacter. Selon l'ampleur de l'infection, il est possible d'informer une partie du gouvernement et de s'arranger pour qu'elle fasse le ménage en éliminant les extraterrestres infiltrés. Pour le moment il ne s'est pas révélé possible de découvrir quels branches et ministères sont infestés. Dans ces conditions, amener des informations au gouvernement serait au mieux une perte de temps, au pire un suicide. Un plan de rechange a été évoqué selon lequel on pourrait informer un gouvernement ou une organisation étrangers. Certains membres de l'Armée ont fait remarque que le terme exact pour cela serait «trahison».

La question serait alors de décider quel gouvernement avertir. Les suggestions ont inclus l'OTAN, les Nations Unies, l'Union Européenne ou même Interpol. D'autres ont suggéré le gouvernement français, l'une des organisations principalement ciblées par les Shans étant apparemment l'ESA, un organisme lourdement soutenu par la France. Si l'Armée peut présenter aux Français un faisceau de preuves suffisant du fait qu'une intelligence extraterrestre est à l'œuvre pour noyauter une agence critique pour la sécurité nationale de leur pays, il y a de bonnes chances qu'ils interviennent. Ils peuvent même prendre cette histoire assez au sérieux pour examiner leurs preuves avant de jeter l'envoyé de l'Armée dehors. La France compte dans ses organismes le *Groupe d'Etudes des Phénomènes Aérospatiaux Non identifiés* (le GEPAN), une organisation officielle financée par le gouvernement pour enquêter sur les OVNI. De plus les Français ont à plusieurs reprises apporté la preuve qu'ils sont prêts à user de moyens extralégaux pour protéger leurs intérêts nationaux. Qu'il se soit agit des essais nucléaires dans le Pacifique ou de couler le navire de Greenpeace, le *Rainbow Warrior*, ils ont su ignorer les lois internationales et l'opinion mondiale quand ça les arrangeait. Bien sûr cela a amené certains membres de l'Armée à prévenir que si les Français croyaient l'Angleterre envahie par des parasites cérébraux extraterrestres, il était impossible de dire quelle serait leur réaction. La France est, après tout, une puissance nucléaire.





Il y a aussi les Américains. La fusillade récente devant leur ambassade à Londres a fait les gros titres de la presse nationale et internationale et les soldats de l'Armée ont fait un lien de paranoïaque entre cet événement et les Shans. Ils avaient raison en l'occurrence ; même une pendule brisée donne l'heure juste deux fois par jour, non ? L'Armée considère la fusillade comme un lutte entre les Shans et la CIA. L'idée que cette dernière et les services de renseignements anglais ont des relations tendues, voire hostiles, fait partie des théories conspirationnistes anglaises et l'événement a été interprété à la lumière de ce concept populaire. C'est pourquoi certains membres de l'Armée souhaitent contacter des agents américains et leur livrer des preuves de l'invasion de l'Angleterre. Les américains ont de nombreux intérêts en Grande Bretagne, depuis les bases aériennes jusqu'aux terrains de golf, et la volonté de les défendre.

Le débat continue.

Ce que sait l'Armée

L'Armée du Troisième Œil sait beaucoup de choses sur les Shans et leurs plans, grâce à l'échange de souvenirs qui se produit entre le Shan et son hôte au moment de l'intrusion. Toutefois aucun d'eux n'a jamais été infesté par un Shan né ailleurs que sur Terre et ceux-ci ne savent que ce que les Anciens leur ont dévoilé de la destruction de Shaggai, de la colonie de Xiclotl ou de la vie sur d'autres planètes, c'est à dire pas grand chose, qui plus est enrobé de dogmes religieux. Les anciens hôtes ont également de bons souvenirs de l'adoration vouée par les Shans à Azathoth, ce qui explique en partie l'état de leur santé mentale.

L'Armée a compris que les Shans sont une espèce de fugitifs ayant fui la destruction de leur monde natal et qu'ils sont échoués sur Terre. Ils savent également que les Shans éprouvent une attirance profonde et irraisonnée pour les émotions humaines et que ces sensations sont pour eux comme une drogue. Qu'ils se nourrissent empathiquement des émotions brutes, des réactions électrochimiques ou des sécrétions d'endorphine ou d'adrénaline, reste par contre un mystère. Ils savent aussi que les Shans se divisent entre ceux qui souhaitent abandonner la Terre et ceux qui répugnent à abandonner les plaisirs décadents qu'elle leur offre, que ces deux influences ont donné naissance à des projets tirant dans les deux directions : des plans d'évasion et d'autres visant à renforcer leur position sur notre planète. Mais du fait qu'aucun n'a eu de contact cérébral avec un des Anciens, nul parmi les anciens hôtes ne sait à quel point ces plans sont avancés ou si de nouveaux plans sont en cours. Au final, l'Armée sait que les plans des Shans visent à contrôler des personnes clés du gouvernement du Royaume Uni. Elle n'a aucune information sur d'autres races extraterrestres telles que les Choses Très Anciennes, les Yithiens ou les Mi-Go, les seules dont elle ait connaissance étant les Shan et leurs esclaves, les êtres de Xiclotl.

Trépanation

Pour trépaner un patient et qu'il survive, un jet réussi de Chirurgie est demandé pour effectuer l'opération. Celle-ci inflige 1D4 points de dommages et une perte de 0/1D4 SAN au patient. En cas d'échec du jet de Chirurgie, les dommages passent à 1D10 et la perte de SAN à 1D4/1D10, avec en plus une perte de 1D10 points de INT permanente. Un échec critique tue le patient. La procédure, y compris la fermeture des blessures, prend environ une heure. Un jet manqué de Médecine ou de Premier Soins amène le risque d'infection postopératoire qui peut mener à une mort lente et douloureuse. Tout ceci suppose l'utilisation d'anesthésiants ; si ce n'est pas le cas, doublez les dommages et la perte de SAN mais pas la perte d'INT.

Les effets de la trépanation, même après une opération réussie, peuvent être frappants. Les personnes qui en ont subi parlent de divers symptômes au rang desquels l'euphorie, la relaxation et un sentiment général de bien-être.

Les Gardiens devront garder en mémoire l'endroit où le crâne a été creusé, car ce dernier sera toujours très sensible aux traumas physiques : un coup auquel on devrait survivre sans problème peut ainsi entraîner des dommages au cerveau ou même la mort.

La médecine moderne a amélioré les outils utilisé par les guérisseurs égyptiens ou incas pour ouvrir le crâne. Depuis que Carter a rejoint ses rangs, l'Armée n'a plus besoin de pratiquer ses trépanations avec des perceuses. Elle utilise aujourd'hui un instrument appelé trephine, qui ressemble à un grand T en acier inoxydable, avec des lames attachées aux extrémités de la plus longue branche. La pièce en croix sert de poignée et le chirurgien la tourne pour entraîner les diverses lames interchangeables. Ces dernières qui ressemblent à des lames de scie tordues en cercle existent en diamètre de 8, 13, 16 et 20 mm. L'Armée du Troisième Œil a créé des lames de 50mm pour accomplir leurs travaux particuliers. La lame de la trephine est maintenue au point d'attaque par un guide type poinçon central. Une jauge permet d'éviter que le praticien ne creuse de trop.

Pour trépaner correctement une personne infectée par un insecte de Shaggai, il faut retirer un morceau de crâne d'au moins 50 mm de diamètre. Une fois à l'intérieur, le Shan n'est plus qu'à moitié corporel et imbriqué dans la matière cérébrale de l'hôte. On ne peut pas simplement le «tirer». Une lumière solaire directe doit pénétrer par l'ouverture pour forcer l'abomination à quitter son hôte.

L'effet de la lumière du soleil de la Terre sur les Shans n'est pas aussi dramatique que celle de midi au Sahara sur les vampires. Une des nombreuses longueurs d'onde du spectre de la lumière solaire est nocive pour les Shans mais pas immédiatement fatale. En fait, un Shan peut survivre à plusieurs heures directement au soleil. En termes de jeu, un Shan perd un point de CON par heure d'exposition directe à la lumière solaire. La longueur d'onde nocive fait partie de la lumière visible aussi les jours couverts voient le temps durant lequel les Shans peuvent être exposés s'allonger mais seulement d'une heure ou deux.

Quoi qu'il en soit, l'effet immédiat de l'exposition d'un Shan à la lumière solaire est la panique. Les Shans ont une peur mortelle de cette lumière, aussi cette panique repose-t-elle plus sur des facteurs d'ordre psychologique que physique, même si les Shans sentent les effets physiques dès que l'exposition commence. Le Shan fuira le crâne ouvert pour trouver un abri. Plusieurs possibilités s'offrent à la créature. Tout d'abord, il peut infecter immédiatement un autre être humain, s'il y en a de disponible. Ensuite le Shan peut voler jusqu'à une zone obscure. Se cacher simplement à l'ombre ne suffit pas, la lumière dangereuse pour lui étant réfléchie sur les surfaces proches et pénètrent les zones ombrées dans certaines proportions. Le Shan aura besoin d'une pièce close, une cave ou une couverture opaque et épaisse pour se protéger complètement de ces longueurs d'onde. La troisième possibilité sera de chercher refuge dans un autre matériau vivant, organique, comme un arbre ou un animal de taille appropriée. Cela n'est pas sans inconvénients car un Shan qui s'est retranché dans un arbre peut par exemple se retrouver immolé par des poursuivants qui aspergeraient l'arbre d'essence avant de mettre le feu.

Techniques

Un autre effet secondaire du fait de porter un Shan est la faculté pour le porteur de pouvoir continuer à sentir la présence des insectes même après que le parasite ait déserté son crâne. Peut-être s'agit-il d'une résonance subsistant dans la structure subatomique de leurs cerveaux, d'une vibration latente causée par la cohabitation des atomes cervicaux et de la matière non terrestre qui définit les Shans. Quelle qu'en soit la cause, ceux qui ont port un Shan en eux peuvent par la suite sentir leur présence. Cela se manifeste par un sourde démangeaison dans leur tête — pas *sur* leur tête mais bien *dedans* —, une démangeaison impossible à apaiser en la grattant depuis

'l'extérieur. La portée dépend du nombre de Shans dans les environs. Un Shan peut être senti à une dizaine de mètres et cette distance augmente d'un mètre par Shan supplémentaire. La détection ne donne en revanche aucune indication de direction et cette dernière ne peut être déterminée que par une série d'essais, la sensation déclinant quand le sujet s'éloigne des Shans et augmentant en intensité quand il s'en rapproche. Plus cette sensation est irritante, plus il doit y avoir de Shans. Bien entendu, étant donné qu'elle croit également quand la distance se réduit, le sujet peut ne pas se rendre compte du nombre de Shans avant qu'il ne soit trop tard. Par ailleurs, si une personne infectée par un Shan se trouve au milieu de la foule, le sujet sera incapable de dire laquelle c'est tant qu'il n'aura pu avoir un contact physique avec elle (poignée de main, contact sur l'épaule,...).

Pour ce qui est de combattre les Shans, l'Armée sait que la trépanation est un moyen efficace de forcer l'insecte à quitter le crâne de son hôte. Pour autant qu'on le sache, il n'existe aucun moyen d'interdire définitivement à un Shan l'entrée du cerveau d'une victime désignée. Certains membres de l'Armée, moins stables psychologiquement, ont adopté toutefois diverses coiffures allant du chapeau en aluminium à, dans un cas, un heaume doublé de plomb.

La tactique habituelle pour l'extraction d'un Shan consiste à pratiquer la trépanation en plein soleil, avec des armes à portée de main pour s'occuper de l'insecte avant qu'il ne puisse infecter quelqu'un d'autre ou s'enfuir. L'accessoire le plus populaire pour ce faire est la bombe d'aérosol à laquelle est adjoint un briquet pour la transformer en lance-flammes de fortune. La boule de feu produite endommage les ailes de l'insecte, empêchant ainsi son évasion, sans générer une chaleur suffisante pour enflammer les vêtements ou les meubles ou pour infliger des brûlures au-delà du premier degré. Une fois ses ailes détruites, le Shan est écrasé sans cérémonie.

Comment utiliser l'Armée

L'Armée du Troisième Œil peut montrer diverses utilités au cours d'une campagne de Delta Green. Tout d'abord, elle peut servir pour apprendre à des investigateurs trop portés sur la détente les conséquences de l'action sans réflexion préalable. Elle se présente un peu comme une secte, ses membres sont secrets, violents, tout entiers dédiés à leur cause et nombre de leurs actions peuvent paraître insensées à un observateur extérieur. D'ailleurs, nombre de ses membres sont vraiment fous. La question sera de savoir si les investigateurs seront capables de percer ce vernis de démence pour reconnaître l'allié potentiel que représente l'Armée du Troisième Œil. La réponse sera très certainement négative et les investigateurs finiront probablement par liquider les membres de l'Armée (ou vice versa) ou par les livrer aux autorités constituées (et infestées par les Shans). Mais s'ils établissent le contact



avec des éléments clés de l'Armée, ils auront alors un allié précieux à leur disposition en Angleterre. Ce qui nous amène à la façon suivante d'introduire l'Armée dans votre campagne.

L'Armée du Troisième Œil a quand même réussi à conserver une longueur d'avance sur PISCES depuis 1996. Ils ont des contacts, des repaires et un système de communications clandestin à travers les îles britanniques. Quiconque voudra s'attaquer à PISCES sur son propre terrain, et surtout des étrangers comme les agents de Delta Green, ferait bien de développer ces trois facteurs avant d'engager les hostilités. Alors pourquoi ne pas profiter d'un allié qui les a déjà mis en place ?

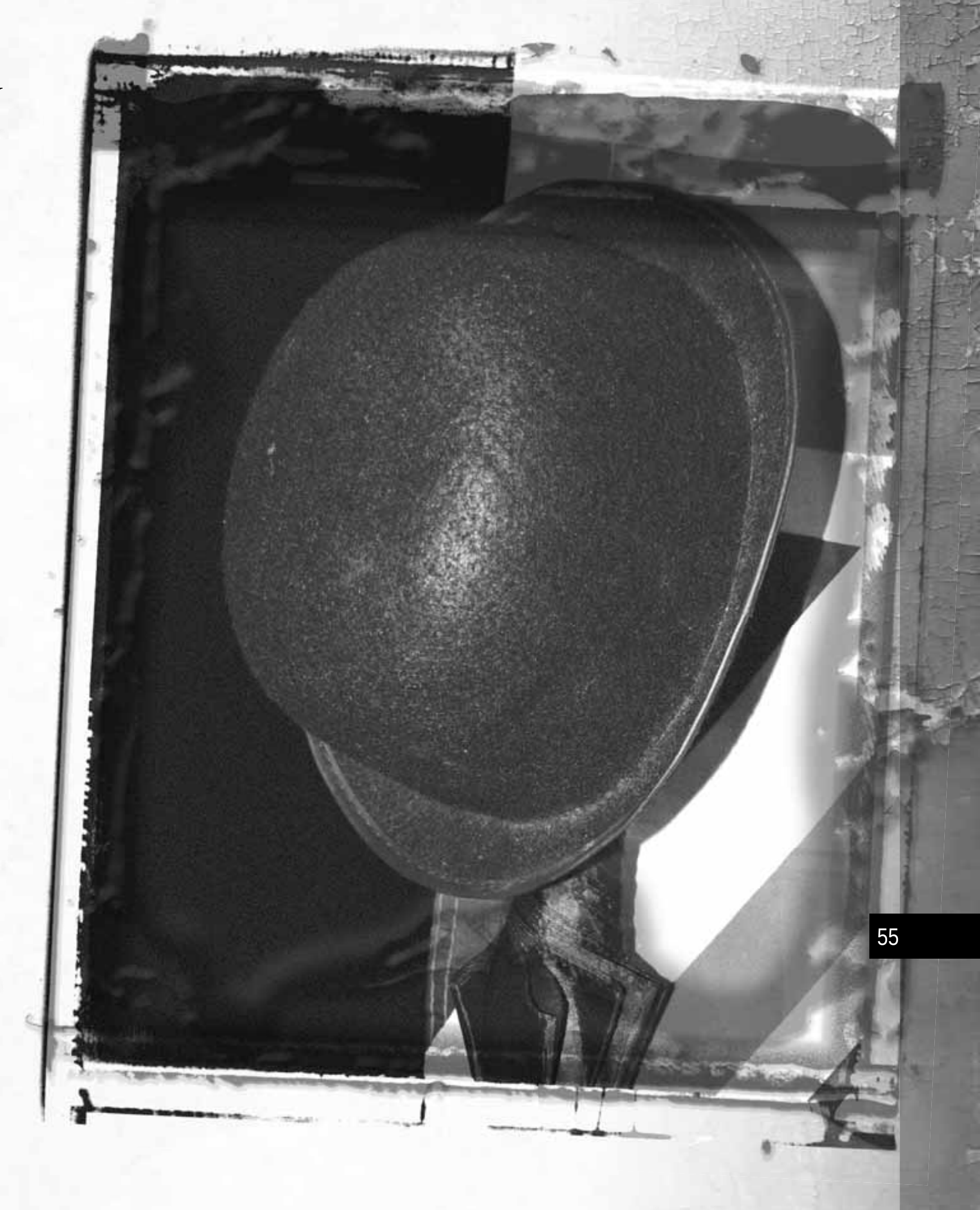
Le problème sera bien évidemment de trouver l'Armée et d'établir le contact. Cela fait des années que PISCES la traque sans grand succès. Comment des investigateurs pourvus de moyens bien moins importants pourront-ils réussir là où PISCES a échoué ?

Et d'une, Delta Green peut être contactée par *Phénomène X*. Dès qu'il s'agit de médias, *Phénomène X* est la seule organisation susceptible d'écouter des terroristes sectaires déments. Si l'un de ses producteurs devait obtenir une vidéo postée d'Angleterre montrant une trépanation, cela ne manquerait pas de lancer les limiers sur la piste. Des contacts entre Delta Green et *Phénomène X* peuvent les mettre en rapport avec l'Armée du Troisième Œil. Bien sûr, Majestic-12 ayant également des contacts avec *Phénomène X*, la bande trouvera également le chemin du bureau d'Adolph Lepus. Pouvez-vous imaginer plus amusant que deux équipes d'agents de Delta Green et NRO DELTA en train de jouer à cache-cache avec PISCES et les Shans ?

Delta Green peut également se retrouver en contact direct avec l'Armée grâce à SaucerWatch. Cette possibilité nécessiterait que vos investigateurs aient déjà noué des liens avec cette organisation, laquelle a un informateur dans ses rangs, Laurence Hong, qui renseigne Majestic-12. Là encore, si Delta Green apprend l'existence de l'Armée par le biais de SaucerWatch, il y a de fortes chances que Majestic soit impliquée.

Enfin on peut imaginer que l'Armée vienne elle-même chercher Delta Green — ou plutôt une agence gouvernementale américaine à laquelle présenter ses preuves. Aucun de ses membres n'ayant une idée très nette de l'agence à laquelle s'adresser (à qui pouvez-vous signaler une invasion extraterrestre ?), aucun d'eux n'a entendu parler de Delta Green, mais certains d'entre eux connaissent les théories conspirationnistes concernant Majestic-12 et les Greys. Savoir si ces théories sont ancrées dans la réalité ou si elles ne sont que le fruit de cerveaux dérangés est une question dont la réponse est hors de portée de l'Armée. Il se peut toutefois que l'un des soldats contacte un sympathisant de Delta Green en lui offrant quelque indice alléchant. Il est cependant fort probable que Majestic-12, grâce à son réseau d'informateurs, ne repère les tentatives de l'Armée d'entrer en contact avec le gouvernement américain avant Delta Green.

Majestic, de son côté, ne reste pas inactive. Après la fusillade de l'ambassade, un spécimen endommagé de Shan est tombé aux mains de l'agence pendant quelques heures, jusqu'à ce qu'il se dissolve. En dépit de ce phénomène, Majestic-12 a gardé des preuves photographiques de son existence. La découverte d'un nouvel organisme d'origine potentiellement extraterrestre est critique pour Majestic en ce que leurs principaux allié, les Greys, les avaient assurés qu'aucune autre race extraterrestre n'opérait sur Terre. Cette nouvelle race, si c'est bien de cela qu'il s'agit, peut se révéler un allié, une pièce que Majestic pourrait jouer contre les Greys pour renégocier à son avantage les termes de leur accord. Bien sûr, Majestic pourrait se retrouver dans le même état que PISCES si l'agence cherche à faire "alliance" avec les Shans. Inconscients du danger, les agents de NRO DELTA ont déjà commencé d'enquêter discrètement en Angleterre.





Karen Carter

Chef de l'Armée, 44 ans
Race : Caucasienne (anglaise)

Éducation : Diplômée en médecine et chirurgie, école de médecine de l'hôpital de St Mary, membre du Collège Royal des Chirurgiens.
Profession : Neurochirurgienne et chef actuel de l'Armée du Troisième Œil.

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	44

Compétences

Baratin	27 %
Bibliothèque	46 %
Chirurgie	84 %
Contacts & Ressources	75 %
Crédit	64 %
Imposture	45 %
Interroger	63 %
Médecine	73 %
Persuasion	33 %
Psychologie	34 %
Sciences de la vie	
Biologie	69 %
Pharmacologie	71 %
Sciences formelles	
Cryptographie	36 %
Trouver Objet Caché	54 %
Vigilance	52 %

Langues

Anglais	95 %

Combat

• Bagarre	22 %

Karen Carter

Toute la vie de Karen Carter avait été bien planifiée. Elle savait quelles écoles elle suivrait, quels diplômes elle obtiendrait, dans quels hôpitaux elle pratiquerait et dans quelle spécialité elle se lancerait. Elle avait décidé d'être le premier neurochirurgien des îles britanniques, d'Europe ou même du Monde. Et l'Armée du Troisième Œil s'est pointée et a foutu tout ce joli plan par terre.

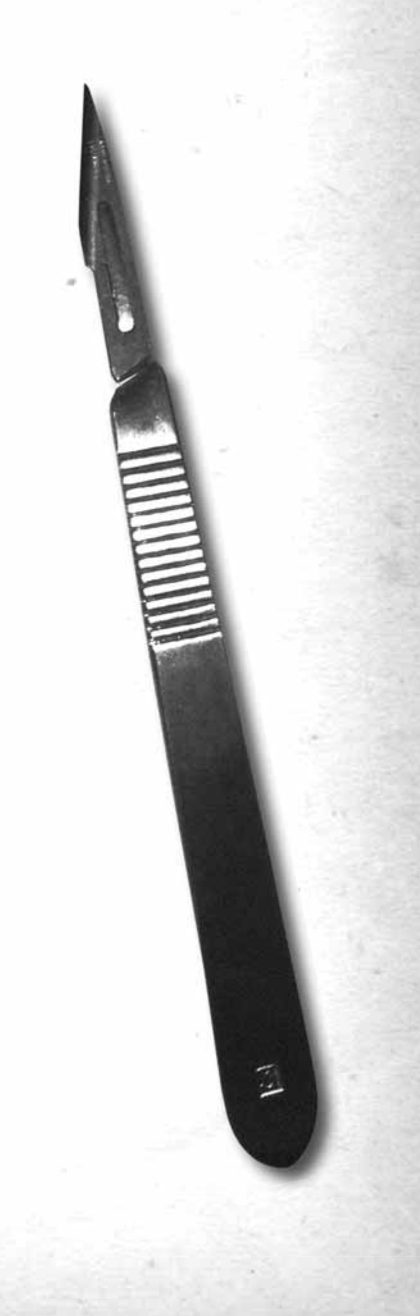
Alors qu'elle travaillait à l'hôpital de Charing Cross, à Londres, Carter fut kidnappée dans le parking après une permanence de 48 heures. Elle fut transportée à l'arrière d'un van jusqu'à une maison à l'extérieur de Leicester. C'est là qu'elle rencontra Lee Coleman et ses soldats. Elle avait entendu parler d'eux aux informations et été horrifiée par le récit de leur chirurgie artisanale. Coleman lui exposa sa proposition sans détour : lui et sa bande se préparaient à initier un nouveau membre. Soit Carter pratiquait elle-même la trépanation, soit Coleman s'en chargerait. Étant donné le succès rencontré précédemment par son interlocuteur, Carter accepta de pratiquer l'opération afin de sauver la vie et l'esprit de la malheureuse victime. Aussi horrible que soit l'expérience de cette chirurgie «inutile», ce n'était rien comparé à l'énorme insecte aux yeux à facettes et aux pattes couvertes de tentacules qui s'envola de la tête de l'homme pour se diriger droit sur elle. Coleman l'abattit d'un coup bien envoyé de batte de cricket et Carter devint le premier membre de l'Armée à n'avoir jamais porté de parasite.

Aujourd'hui, Carter se retrouve dans la position peu enviable de Général de l'Armée. Elle est la trépanatrice la plus expérimentée et pour la plupart des membres celle qui les a délivré de l'horrible possession étrangère. Carter a fait de nombreuses recrues et des alliés en dehors des effectifs originels de l'Armée, composés d'anciens porteurs trépanés. Grâce à sa situation de membre respecté du corps médical, elle peut fournir aide et assistance aux soldats en fuite ou à ceux qui doivent se cacher. Il était naturel qu'elle assume le rôle de général après le suicide de Coleman, bien qu'elle ait des détracteurs.

Elle mène l'Armée d'une façon moins cabotine que Coleman, qui ne savait pas résister aux grandes actions fougueuses. Bien sûr, c'était un maniaque suicidaire doté d'un complexe de martyre. Carter, par contre, veut survivre tout autant qu'elle souhaite démasquer et détruire les insectes de Shaggai. Elle dirige de façon réfléchie, prudente, en chef qui ne veut pas voir ses soldats perdus gratuitement en opération «de prestige» contre les envahisseurs. Au contraire, elle va prendre son temps, recruter de nouveaux membres, déterminer l'étendue de «l'infection» en Angleterre et trouver la meilleure façon de les frapper. Carter traite la guerre contre les Shans comme un combat contre une maladie inconnue : on cherche qui l'a attrapée, comment elle se transmet, comment elle affecte ses victimes, d'où elle vient, comment la transmission peut être stoppée et, finalement, comment la détruire.

Description

Karen Carter est un petit bout de femme, 1,58 mètre pour un peu plus de 50 kg, qui n'est rien sinon d'aspect banal. Elle a les yeux gris verts et de courts cheveux bruns. Son visage est surmonté de lunettes aux montures trop larges qui menacent de l'avaler en totalité. Elle a cependant la peau claire, la mâchoire volontaire et projette une image de fiabilité assurée et de compétence dépourvue d'humour.



Julia Sadler Charlwood

Julia Sadler grandit sous les bombes du blitz nazi, passant les années les plus formatrices de sa vie dans la guerre, de cinq à onze ans, au milieu des populations déplacées de Londres. Son père pilotait des Spitfires et ses oncles opéraient des batteries antiaériennes et luttait contre les incendies qui ravageaient la ville. Ces expériences ont jeté leur ombre sur toute sa vie. Elle n'a jamais cessé de voir l'Angleterre comme grand défenseur de la démocratie et de la liberté, dressée solitaire face aux forces de la tyrannie.

Julia commença à s'intéresser à la politique durant ses années d'étude et fut vite fascinée par ses méandres. Elle rencontra son mari, James Charlwood, à l'université et ils constituèrent très vite une équipe gagnante : Julia en bête politique grégaire et James en organisateur rusé. Après leurs diplômes, les Charlwood œuvrèrent à mi-temps pour le parti Tory, puis à plein temps à l'aube des années 60. Dès 1964, Julia décida d'organiser sa propre campagne. Les femmes commençaient à se présenter à des postes publics et Julia se sentait prête à percer. Démarrant par des conseils et des commissions locaux, Julia se bâtit un curriculum vitae suffisant pour se présenter au Parlement en 1968. Sa première tentative échoua mais elle finit par obtenir un siège en 1970. Ses opinions politiques étaient plutôt libérales, selon les standards Tories mais elle réussit à se maintenir dans les années 70 puis les années 80. A défaut d'autre chose, Julia Charlwood se fit connaître pour sa longévité en politique.

En janvier 1990, elle se retrouvé infectée par les Shans simplement parce qu'elle était porte-parole d'une commission parlementaire supervisant le budget du programme spatial, que les Shans souhaitaient contrôler afin de pouvoir augmenter les investissements dans l'ESA. Charlwood épuisa toutes les faveurs dont on lui était redevable au service des Shans, avant de tomber en dépression nerveuse. Les Shans pensaient pouvoir reprendre le contrôle et répugnaient à abandonner une telle alliée. Malheureusement pour le Shan locataire, sa lutte pour maintenir le contrôle de son hôte psychologiquement perturbé attira l'attention de l'Armée du Troisième Œil. En mars 1990, Charlwood fut enlevée et trépanée.

L'opération ne se déroula pas très bien et elle en sortit avec une hideuse cicatrice au front et de graves dommages au cerveau. Ces derniers ont causé un changement radical de sa personnalité et des symptômes de schizophrénie : retrait de la vie sociale, déficience de sentiment d'identité, incohérence occasionnelle, illogisme dans la façon de parler, hallucinations auditives et réactions émotionnelles bizarres. Elle se montra par ailleurs plus que les membres de l'Armée ne pouvait gérer et leur échappa. Elle tenta de revenir auprès de son époux mais la réaction de celui-ci fut de la faire interner dans un asile (qui se trouve être une place adaptée). Charlwood échappa à la sécurité minime de l'hôpital et vagabonde maintenant dans les rues de Londres, traînant ses maigres possessions dans un sac poubelle.

Julia n'a plus de contact avec l'Armée du Troisième Œil mais il veille sur elle de temps en temps, ne serait ce que pour vérifier la surveillance dont elle est l'objet. Étant l'un des deux membres connus de l'Armée encore en liberté, Charlwood est l'objet d'une surveillance constante de la part d'agents du MI-5 prêtés à PISCES, laquelle agence agit sur injonction de son cercle intérieur contrôlé par les Shans, juste au cas où l'Armée tenterait de la contacter ou vice versa. De son côté, Charlwood fait du mieux qu'elle peut vu son état de démence, pour prévenir ceux qui veulent bien l'écouter au sujet des «fantômes de l'espace». Elle dépense l'argent qu'elle gagne en faisant la manche en visites à un centre de photocopies pour y dupliquer son manifeste décrivant les plans des «envahisseurs étrangers» de conquête de l'Angleterre. Ce texte est peu cohérent, compréhensible ou même simplement juste. Elle consacre également une partie de ses «donations» à l'achat de bombes de peinture jaune et plus d'un mur se trouve orné de son écriture : L'ARMÉE ARRIVE

Démence permanente
Schizophrénie désorganisée

Description

Julia Charlwood ne ressemble en rien à la femme dont la photo orna des milliers d'affiches électorales et de badges de militants. La grand-mère joviale au visage rond a laissé place à une épave tremblante aux yeux vides. Ses dents ont sérieusement besoin de soins. Ses cheveux blancs sont noués sous une casquette tricotée pourpre. Elle est vêtue pour la vie en extérieur — chaudement et de façon aussi imperméable que possible. Vivre dans la rue l'a, par bien des points, endurcie.





Julia Sadler Charlwood

Démente londonienne, 74 ans
Race : Caucasienne (anglaise)

Éducation : Diplômée en histoire de l'économie, Université de Cambridge
Profession : Clocharde au cerveau dérangé et prophétesse folle

Caractéristiques

APP	04	Prestance	20 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	33

Compétences

Athlétisme	66 %
Baratin	78 %
Discrétion	38 %
Écouter	58 %
Grimper	58 %
Négociation	84 %
Persuasion	77 %
Psychologie	73 %
Se cacher	41 %
Trouver Objet Caché	77 %

Langues

Anglais	99 %

Combat

• Bagarre	26 %



Donald Clare

Donald Clare

Le toubib de l'Armée, 49 ans
Race : Caucasienne

Éducation : Diplômé de médecine et chirurgie de l'université de Manchester, Doctorat de médecine de l'université du Surrey.
Profession : Psychiatre et consultant judiciaire

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Baratin	72 %
Bibliothèque	49 %
Médecine	54 %
Hypnose	43 %
Persuasion	73 %
Psychanalyse	92 %
Psychologie	97 %
Sciences de la vie	
Biologie	47 %
Pharmacologie	84 %
Trouver Objet Caché	73 %
Vigilance	42 %

Langues

Anglais	99 %

Combat

• Bagarre	24 %

Donald Clare est un psychiatre spécialisé dans l'étude et le traitement des psychologies anormales, consulté régulièrement, en tant qu'expert en Psychologie Criminelle, par Scotland Yard et auteur de plusieurs livres et de nombreux articles sur le sujet. Clare était un ami de Karen Carter et l'une des premières personnes qu'elle soit venue voir après sa première trépanation. Clare n'était pas sûr de pouvoir croire ce qu'elle lui raconta mais il était sûr qu'elle y croyait. Sa première impulsion fut de la livrer à Scotland Yard mais elle réussit à le convaincre d'attendre d'avoir rencontré Coleman et les autres membres de l'Armée. La rencontre ne fit rien pour apaiser les craintes de Clare concernant Coleman et ses hommes qu'il considérait comme de dangereux aliénés. Il se trouva au contraire convaincu que cette histoire de parasite étranger dans le cerveau relevait d'une illusion paranoïaque collective, du genre des états d'esprit qu'on pouvait trouver dans les sectes comme l'Église du Peuple de Jim Jones ou la Branche des Davidiens de David Koresh. La seule chose qu'il ne comprenait pas était la façon dont Carter avait pu partager le même fantasme paranoïde après si peu de temps. La parole de Carter ou les témoignages des cinglés n'étaient pas suffisants pour le convaincre.

Plusieurs mois plus tard, en février 1993, Clare reçut une cassette vidéo par la poste, montrant Carter pratiquant une trépanation, mais aussi ce qui sortit de la tête de l'homme, tentant de fuir la lumière pour se faire réduire en bouillie à coups de pelle. La suite de la bande montrait l'insecte s'évaporant en une heure environ. Clare rappela Carter et lui demanda de pouvoir assister à la prochaine opération, laquelle se trouva être celle au cours de laquelle fut libéré le chef d'escadron Thomas Cuthbertson. Il ne le souhaitait pas, mais Clare fut convaincu.

Clare aide maintenant l'Armée de diverses façons. Tout d'abord, il aide les hôtes trépanés à recouvrer leur santé mentale, la plupart d'entre eux ayant énormément souffert de la période où ils abritaient un Shan. Ensuite, il a des liens dans la communauté psychiatrique et a plus d'une fois aidé les membres de l'Armée en leur trouvant un abri là où les autorités n'iront probablement jamais les chercher : les hôpitaux psychiatriques. Ayant également des connaissances dans le milieu policier, il a recours à celles-ci pour se procurer des informations que l'Armée ne pourrait obtenir par des moyens légaux. Enfin, Clare est en permanence à l'affût d'un membre des forces de police qu'il pourrait recruter pour l'Armée. Clare ne perdrait probablement rien à s'étendre à son tour sur le divan d'un psychiatre. Il est accoutumé à percer à jour les comportements et les personnalités des autres, mais se trouve incapable de se concentrer sur lui-même. S'il l'avait pu, son mariage n'aurait pas fait naufrage. Extrêmement égocentrique, il réfléchit rarement à la façon dont il peut affecter les autres, uniquement à celle dont ils l'affectent lui. Clare est un homme affable et charmant, ce qui fait beaucoup pour dissimuler les côtés plus sombres de sa personnalité. Il obtient en général des autres ce qu'il souhaite, mais si ce n'est pas le cas, il réagit de façon mesquine et insultante. Il a recours à l'humour noir pour se protéger de la réalité des horreurs et de la paranoïa avec lesquelles il doit composer, mais depuis quelques temps, ses traits d'esprit sonnent un peu creux.

Description

Donald Clare est un homme bien charpenté, avec 1,75 mètre pour environ 110 kg, le cheveu noir, épais et coupé court et des yeux encore plus sombres. Certains disent que la seule chose plus noire que ses yeux est son cœur. Il est rasé de près, un peu joufflu, avec des traits doux et amicaux qui attirent instantanément la sympathie. Il arbore en général un sourire féroce.



Thomas Cuthbertson

Thomas Cuthbertson est un paradoxe, un enfant supérieurement intelligent grandi du mauvais côté de la barrière. Admis à l'université de Cranfield, il en est sorti en 1985 avec un engagement dans la Royal Air Force. Il s'y spécialisa dans le domaine des technologies du renseignement, développant, construisant et opérant des systèmes de caméras de reconnaissance spécialisée à haute altitude, travaillant en liaison étroite avec le MI-6 et le Centre interarmées de renseignement par reconnaissance aérienne (*Joint Aerial Reconnaissance Intelligence Center*), en tant que consultant dans leur laboratoires de photographie et d'imagerie à haute altitude. Durant la Guerre du Golfe, il essaya d'obtenir une affectation sur le terrain mais se vit interdire de participer aux missions de reconnaissance en raison de ses connaissances techniques spécialisées. Après la guerre, il fut affecté en permanence au centre interarmées où il poursuivit dans la conception de caméras pour les satellites espions de l'OTAN. Il se retrouva dans ce cadre, en poste à l'Agence Spatiale Européenne à Paris pour la planification des lancements de satellites anglais avec les fusées françaises et la préparation des plates-formes de lancement, poste qui faisait de lui une cible de choix pour les Shans.

A partir de décembre 1991, les Shans utilisèrent Cuthbertson pour apprendre tout ce qu'ils pouvaient sur l'avancement du programme français, Ariane. Ils souhaitaient en particulier savoir si l'ESA disposait de fusées capables de mettre leur vaisseau-temple en orbite. Dans le cas contraire, il leur fallait déterminer combien de temps il faudrait à l'ESA pour en construire une. Il était aussi censé étudier l'ESA pour décider lesquels de ses membres seraient nécessaires si les Shans comptaient agir par l'intermédiaire de cette organisation. Au printemps 1993, Cuthbertson revint à Londres et fit son rapport à ses maîtres.

L'Armée vint le chercher en janvier 1994, son parasite ayant été accidentellement détecté par un de ses membres au cours d'une sortie dans les boutiques de Londres. Après une période de surveillance, Cuthbertson fut enlevé et trépané. Même débarrassé de l'influence de son maître Shan, Cuthbertson mit plusieurs mois à recouvrer son ancienne personnalité. Il est maintenant un ennemi fanatique des Shans, obsédé par l'idée de les détruire. Si cela ne tenait qu'à lui, l'Armée du Troisième Œil se mettrait à poser des bombes en série pour anéantir tout repaire connu ou supposé de Shans, et tant pis pour les passants innocents. Il pense que les Shans sont en nombre limité et qu'en les attaquant de façon déterminée, implacablement, on pourrait les écraser. L'Armée ne dispose ni des effectifs ni des accès aux armes nécessaires pour ce genre de tactique, mais Cuthbertson n'en démord pas. Il réfléchit à l'idée de frapper lui-même avec quelques autres soldats, s'il n'arrive pas à convaincre Carter de passer à l'action directe.

Démence permanente
Obsession (les Shans)

Description

Lorsqu'il était dans la RAF, Thomas Cuthbertson maintenait ses cheveux roux à la longueur réglementaire. Depuis qu'il a rejoint la clandestinité avec l'Armée, il les a laissés pousser jusqu'à tomber sur ses épaules et les a teint en brun, et porte barbe et moustaches, destinées à masquer ses traits. Ses yeux verts serrés et son nez étroit sont les seuls traits reconnaissables. Il mesure 1,80 mètre pour un peu plus de 90 kg. Il a échangé son uniforme de la RAF contre des vêtements d'occasion.

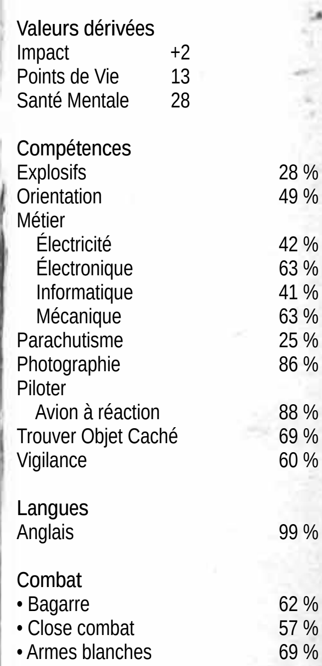




Thomas Cuthbertson

chef d'escadron de la RAF (porté déserteur)
Fanatique militaire, 48 ans
Race : Caucasienne (écossais)

Éducation : Licence de Génie électrique, université de Cranfield
Profession : Prétendant à la direction de l'Armée du Troisième Œil



Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	28

Compétences

Explosifs	28 %
Orientation	49 %
Métier	
Électricité	42 %
Électronique	63 %
Informatique	41 %
Mécanique	63 %
Parachutisme	25 %
Photographie	86 %
Piloter	
Avion à réaction	88 %
Trouver Objet Caché	69 %
Vigilance	60 %

Langues

Anglais	99 %

Combat

• Bagarre	62 %
• Close combat	57 %
• Armes blanches	69 %

Poignard Commando, dégâts 1D4+2 + impact



DCI Margaret Alva

DCI (Inspecteur chef) Margaret Alva

Flic suivant une piste, 53 ans
Race : Caucasienne (anglaise)

Éducation : Licence de psychologie et de droit, Maîtrise de criminologie, Université de Galles, Swansea.
Profession : Inspecteur chef de Scotland Yard, unité spécialisée.

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	90

Compétences

Baratin	66 %
Bibliothèque	31 %
Bureaucratie	42 %
Comptabilité	20 %
Conduire automobile	44 %
Contacts & Ressources	59 %
Criminalistique	73 %
Écouter	47 %
Interroger	60 %
Métier	
Informatique	28 %
Occultisme	21 %
Persuasion	61 %
Psychologie	81 %
Sciences de la vie	
Pharmacologie	42 %
Sciences humaines	
Droit	48 %
Trouver Objet Caché	71 %
Vigilance	57 %

Langues

Anglais	95 %

Combat

• Bagarre	43 %
• Armes de poing	51 %

Steyr M-1A 9mm, dégâts 1D10

Le *Detective Chief Inspector* Margaret Alva est entrée dans la police urbaine de Londres en 1977. Elle monta rapidement en grade, grâce à ses grandes qualités comme enquêteur et à une bonne compréhension de la politique du service. En 1988, elle fut reconnue comme parmi les meilleurs enquêteurs de la brigade criminelle et en 1990, fut affectée à la *National Criminal Intelligence Unit*, l'unité chargé du renseignement criminel, au service du profil psychologique.

En 1993, toujours inspecteur, il lui fut demandé de dresser le profil de Lee Coleman et des autres membres de l'Armée du Troisième Œil. Dès qu'elle fut sur cette affaire, Alva réalisa les bizarreries de la situation. Que les victimes de Coleman l'aident à commettre d'autres enlèvements et des trépanations était déjà assez étrange, que les victimes et leurs familles mettent des bâtons dans les roues des enquêteurs l'était encore plus, mais Alva n'arrivait absolument pas à comprendre comment Coleman choisissait ses victimes. Elle commença par penser que Coleman était une sorte de Luddite, quelqu'un ayant soit peur soit une dent contre la technologie, étant donné qu'on comptait parmi ses victimes un ingénieur électricien, un informaticien, trois ingénieurs en aérospatiale, trois membres de l'ESA, un professeur de physique de Cambridge travaillant comme consultant pour cette organisation et la directrice d'une commission gouvernementale chargée des contributions anglaises au budget de l'ESA. Alva fut aussi frappée de la résistance et des faux-fuyants qu'elle rencontra en essayant d'approfondir l'historique professionnel ou personnel de certaines des victimes : toutes semblaient avoir eu des contacts avec une firme appelée Severn Aerospace, la plupart du temps en tant que consultant ou que contractuel. Les demandes de renseignements sur cette firme se voyaient poliment mais fermement rejetées. C'est alors que les hommes «genre sécurité» se montrèrent. Un petit homme terne qui se présenta comme M. Cotton suivi de gros durs en imperméable.

Cotton informa l'inspecteur Alva que MI-5 prenait l'affaire en main et que ses services ne seraient plus nécessaires que pour les privilèges liés aux arrestations et pour témoigner de façon à protéger l'identité des agents du MI-5, au moment du procès. En fait la situation évolua de telle façon que le DI Alva n'était même pas présente lors des arrestations dont on lui dit qu'elles avaient été effectuées par un «détachement spécial». Cotton donna alors à Alva et à plusieurs autres policiers un texte à apprendre, le témoignage qu'ils durent réciter sous serment au cours du procès qui suivit pour dissimuler l'implication de MI-5 et du SAS. Alva refusa. Cotton lança des menaces sur sa carrière et sur celle de ses collègues et devant sa résolution, exprima clairement qu'il n'y aurait pas seulement des carrières qui seraient «terminées». Il fallait aussi tenir compte des enfants d'Alva, d'âge scolaire. Elle accepta de mauvaise grâce de se parjurer mais la pilule était amère. Elle fut même promue DCI (inspecteur chef) pour la faire passer, ce qui faillit l'amener à présenter sa démission. La seule chose qui la retint fut son désir de revanche.

Margaret Alva a toujours su qu'il y avait plus derrière cette histoire qu'une simple secte de cinglés opposés à la technologie et quoi que ce soit qui se terre derrière l'Armée du Troisième Œil, ce sera très probablement d'un grand embarras pour le gouvernement de Sa Majesté. Quand elle aura trouvé de quoi il s'agit, elle compte bien s'en servir comme d'une baïonnette contre Cotton et quiconque l'emploie. Depuis 1996, elle a consacré l'essentiel de son temps libre à suivre certaines des pistes qu'elle avait trouvé en travaillant sur le cas Coleman. Elle dispose de beaucoup d'informations dans ses fichiers personnels, les dossiers officiels ayant été confisqués par le MI-5. Elle est connue de Delta Green grâce à l'agent Young, le seul survivant de la fusillade avec le SAS. Elle sait que Young, agent spécial du FBI, enquêtait sur l'affaire Coleman et pense qu'il ne s'agit pas d'une coïncidence, avec ces activités, qu'elle ait été la cible du SAS.

Description

Après vingt et un ans dans la police, Margaret Alva fronce trop les sourcils. A cause de tout ce qu'elle a vu — et de ce qu'elle a fait. Plus jeune, on lui a dit qu'elle était belle, qu'elle avait des yeux expressifs et des lèvres adorables. Aujourd'hui, les rides sont trop longues et trop profondes, les compliments se font plus rares. Ses cheveux blonds, habituellement en chignon, commencent à se piqueter de mèches grises qui la font paraître encore plus blonde. Elle mesure 1,65 mètre et pèse pas loin de 75 kg — trop de temps derrière un bureau et pas assez au gymnase.

Major Kenneth Codrington

Kenneth Codrington est entré dans les SAS après plusieurs période de service chez les paras. Officier enthousiaste et patriote, vétéran décoré des Malouines et d'Irlande du Nord, il possédait malheureusement des talents et des capacités dont les Shans estimaient avoir besoin. Lorsqu'il fut recruté par PISCES, on lui expliqua qu'il allait effectuer un travail critique pour la défense du Royaume, tellement secret qu'il lui faudrait mourir, officiellement, avant d'être incorporé. Codrington, qui n'avait jamais cultivé de relations en dehors du travail, accepta sur le champ. Il «mourut» deux semaines après dans un accident au cours d'un entraînement et intégra PISCES. Dès le lendemain, on lui présenta son nouveau partenaire, un Insecte de Shaggai. Codrington lutta contre sa domination aussi longtemps qu'il le put, mais sa volonté et sa santé mentale finirent par être réduites à néant. En plus de le bombarder d'images de sadisme, de monstruosités extraterrestres et de culte blasphématoire, le Shan emmena le major en «balades», le forçant à assister à ce qui se passait lorsqu'il l'utilisait comme une marionnette pour perpétrer viols, tortures et meurtres à faire perdre l'esprit, sur des victimes allant des enfants aux animaux domestiques ou même, une fois, une femme policier. Codrington commença par coopérer pour que le Shan ne lui fasse plus commettre de meurtre, mais finit par participer à ces horreurs de son plein gré. Quelque part sadique de sa personnalité émergea et se développa avec l'aide du cauchemar niché dans son crâne. Codrington sert maintenant ses maîtres avec la dévotion d'un esclave. Toutefois l'esprit humain est difficile à saisir et parfois la folie peut être une alliée.

Codrington est habituellement aux commandes durant la journée et ne dévie jamais vraiment, consciemment, des désirs du Shan. Il conduit cependant sa voiture à un train d'enfer dans les rues les plus peuplées de Londres, se porte volontaires pour les missions les plus dangereuses et est toujours le premier à passer une porte, une fenêtre ou une verrière. Il s'expose sans nécessité au feu ennemi au cours de ses missions et s'engage fréquemment dans des taches dangereuses pour lesquelles d'autres sont plus qualifiés. Inconsciemment, Codrington souhaite mourir et emmener le monstre dans sa tête en enfer avec lui. Le Shan n'a pas compris ce comportement, la psychologie humaine n'étant pas son point fort. Les restes de la personnalité de Codrington se sont formés une coquille froide et sans émotion. Il est distant, indifférent aux louanges comme aux critiques et incapable de nouer quelque lien que ce soit avec d'autres hommes.

Démence permanente

Désordre schizophrénique avec tendances suicidaires

Description

Le major Kenneth Codrington est un homme quelconque, sans signe particulier. Il fait 1,72 mètre pour environ 80 kg, le cheveu brun clairsemé et les yeux marrons, ses traits sont merveilleusement moyens, ni beau ni laid, notables uniquement pour leur absence de vie et d'émotion. Ceux qui ont plongé leurs yeux dans les siens disent qu'ils ont toute la chaleur d'un cadavre.



Le parasite de Codrington

FOR 3 CON 3 TAI 1
INT 20 POU 22 DEX 29 PV 2

Mouvement : 4/40 en volant

Attaques :
Fusion 60%, dégâts : contrôle progressif après que l'insecte ait pénétré le cerveau de sa victime.

Armure : Aucune

Bonus de dégâts : Aucun

Sortilèges : Aucun

SAN : 0/1D6

Notes : Cet insecte n'est pas né sur Shaggai mais bien sur Terre. Il est encore plus décadent que ses frères en ce qu'il n'adore même pas Azathoth ni aucun des Dieux Extérieurs, mais uniquement son propre amusement, lequel s'exprime le plus souvent sous la forme de crimes homicides sadiques à caractère sexuel. Il appartient à la cabale de Shans nés sur Terre qui ne souhaitent pas la quitter mais la conquérir. Il considère l'ingérence de l'Armée du Troisième Œil comme une gène plus que comme un danger. Il est si arrogant que la réprobation générée par l'embuscade qu'il avait préparée pour les enquêteurs du gouvernement américain devant leur ambassade à Londres, ne le touche même pas. Les humains sont des proies si faciles, après tout. Ils ne peuvent blesser les Shans de quelque façon. Ce qui lui ferait le plus plaisir serait de voir l'Armée détruire quelques uns des Anciens parmi eux, faisant peut-être pencher ainsi la balance en faveur des Shans terrestres qui pourraient mettre à exécution leurs plans visant à faire de la Terre une Shangri-La pour les Shans.



Major Kenneth Codrington (alias «M. Cotton»)

Sur la piste de l'Armée, 57 ans
Race : Caucasienne

Éducation : Académie militaire de Sandhurst
Profession : Agent de PISCES sous contrôle Shan

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale00

Compétences

Athlétisme	68 %
Conduire automobile	79 %
Contacts & Ressources	40 %
Discrétion	51 %
Écouter	46 %
Interroger	48 %
Parachutisme	47 %
Se cacher	49 %
Trouver Objet Caché	44 %
Vigilance	51 %

Langues

Anglais	99 %

Combat

• Bagarre	62 %
• Lutte	61 %
• Armes blanches	51 %
Poignard Commando, dégâts 1D4+2 + impact	
• Armes de poing	76 %
Fusil Lee-Enfield Mk5, dégâts 2D6+4	
• Armes d'épaule	66 %
Sig-Sauer P226 9mm, dégâts 1D10	
• Armes automatiquess	64 %
Heckler & Koch MP5, dégâts 1D10	



Le **mensonge** est un droit La **vérité** est un privilège L'**innocence** est un luxe

GRU SV-8

Chapitre 2

Adam Scott Glancy



LA PLUPART DE CEUX QUI DEVORAIENT LES MORTS DANS LEUR TOMBE N'ETAIENT PAS HUMAINS, OU ETAIENT PROCHES DE NE PLUS L'ETRE. IL APPARUT QUE CEUX QUI SUIVAIENT UN REGIME STRICT A BASE DE VIANDE HUMAINE FAISANDEE "DEVOLUAIENT" POUR DEVENIR D'EPOUVANTABLES MONSTRES.

GRU SV-8



La plupart de ceux qui dévoraient les morts dans leur tombe n'étaient pas humains, ou étaient proches de ne plus l'être. Il apparut que ceux qui suivaient un régime strict à base de viande humaine faisandée «dévoluaient» pour devenir d'épouvantables monstres.

GRU Spetsialni Viedotstvo 8

L'organisation appelée GRU Spetsialni Viedotstvo 8 (Département spécial 8 ou SV-8) pourrait être décrite comme une version russe de Delta Green — plus ou moins. Tout comme cette dernière, GRU SV-8 est restée fidèle à sa mission originelle. Mais là où Delta Green existe réellement mais pas officiellement, GRU SV-8 a toujours une existence officielle... alors qu'en réalité, ce n'est plus guère qu'une ombre.

Le GRU Soviétique

GRU signifie *Glavnoye Razvedyvatelnoye Upravlenie*, soit «Directoire du Renseignement en chef de l'Etat-major Général». Il trouve son origine dans le Directoire des Travailleurs et Paysans de l'Armée Rouge, établi le 21 octobre 1918 par V. I. Lénine sur demande du Commissaire à la Guerre Léon Trotsky. A tous les points de vues, ce directoire servait de service de renseignement de l'Armée Rouge. (Bien qu'il n'ait pas été baptisé officiellement GRU avant juin 1942, le terme a été utilisé quasiment dès sa création).

Le GRU servait d'organe centralisateur pour la collecte et l'analyse des informations tactiques et opérationnels rassemblées par les services de renseignement des premières lignes de l'Armée Rouge. Il s'est rapidement organisé pour mener des opérations d'espionnage en territoire étranger, avec une attention particulière pour les informations scientifiques et techniques.

Contrairement à la *Cheka* — la "Commission Extraordinaire de Lutte contre la Contre Révolution et le Sabotage" — et ses successeurs (GPU, OGPU, NKVD, NKGB, MGB, MVD et KGB), le GRU ne s'est jamais occupé de la surveillance du peuple soviétique et ses officiers, éloignés qu'ils étaient des sordides pratiques d'espionnage et de surveillance de leurs concitoyens, ont toujours tenu les autres services de la sécurité d'état en piètre estime, les considérant comme à peine supérieurs à des laquais et hommes de main du Parti Communiste. Une longue rivalité opposa le GRU et les diverses incarnations de la *Cheka*, les «Chekistes» comme disent les Russes. En dépit des purges périodiques et des réorganisations des services de sécurité soviétiques et de la relative stabilité du GRU, ce dernier resta en position subalterne par rapport aux autres services, plus orientés politiquement.

Le développement du GRU

Le GRU enregistra un certain nombre de succès dans le domaine du renseignement dans les années 1920 et 1930. Par la suite, il fut à la fois victime et instrument des purges orchestrées par Staline. En 1935, ce dernier se servit du GRU pour purger le NKVD (*Narodny Komisariat Vnutrennikh Del* le «Commissariat Populaire aux Affaires Internes») avant d'utiliser ce même service pour effectuer une purge au sein du GRU en 1937.

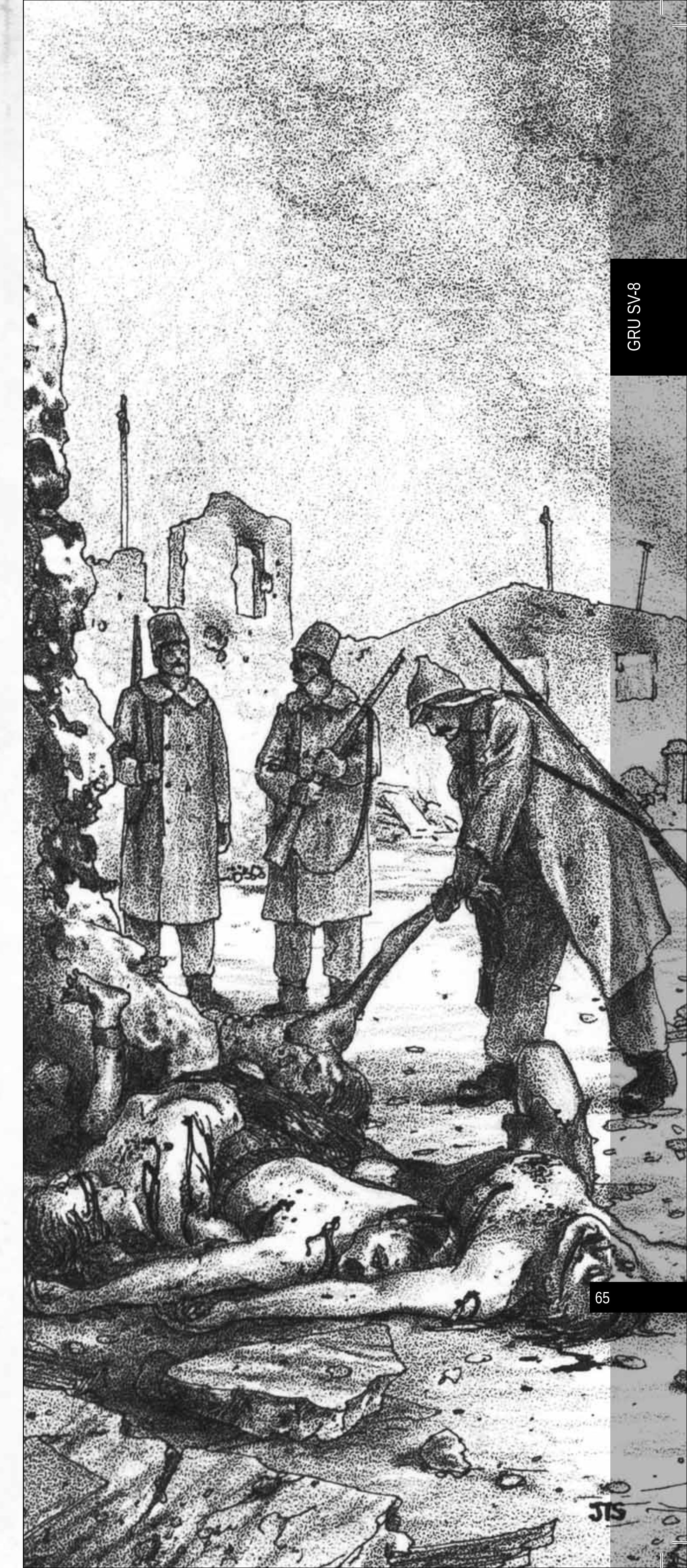
Le GRU trouva sa raison d'être durant la Seconde Guerre mondiale, la «Grande Guerre Patriotique». Tout comme le reste de l'Armée Rouge, le service avait été saigné par les sanglantes purges staliniennes et dut se reconstituer très vite pour faire face à la menace Nazi. Le GRU supervisa la création et le déploiement des premières Forces Spéciales de l'Armée Rouge, les *Chasti Spetsial'nogo Naznacheniya*, ou *Spetsnaz*, durant la guerre russo-finlandaise de 1939-40. Ses espions à l'étranger infiltrèrent le Haut Commandement allemand, dérobèrent des secrets dans le domaine du nucléaire en Allemagne et aux États-Unis et gérèrent les réseaux d'espionnage Lucy en Suisse et «Orchestre Rouge» en Europe occidentale et l'espion Richard Sorge au Japon. En dépit des succès qu'il rencontra, ou peut-être à cause d'eux, le GRU resta en situation instable jusqu'à la mort de Josef Staline en 1953. Durant le règne de celui-ci, il était aussi dangereux de trop bien réussir que d'échouer trop souvent.

Le GRU se développa durant la période la plus intense de la Guerre Froide, sous la brillante direction des généraux S.M. Shtemyenko, M.V. Zakharov et M.A. Shalin. Après l'éjection du maréchal Georgi Zhukov, l'agence tomba sous la coupe de deux anciens généraux du KGB extraordinairement corrompus, I.A.

Zerov et P.I. Ivashutin. De 1958 à 1987, tous deux occasionnèrent d'énormes dommages à l'*esprit de corps* et à la réputation du GRU. Leur égocentrisme et leur habitude de puiser dans le budget opérationnel du service se révélèrent si onéreuse que de nombreux transfuges citaient cette raison pour justifier leur passage à l'Ouest. Après 1987, l'Armée soviétique reprit le contrôle du GRU et le lieutenant général Fedor I. Ladygin, un officier qui avait fait sa carrière au GRU, le dirige depuis 1992, premier chef du service dans l'ère post-soviétique.
Contrairement au KGB qui se retrouva divisé en trois nouvelles agences, le GRU a survécu intact à la chute de l'URSS, quoique doté d'un budget opérationnel bien moindre. Il a connu peu de changements dans ses attributions ou sa structure depuis lors, mais il ne s'est pas montré insensible aux problèmes de pauvreté et de corruption qui se sont fait jour après la désintégration de l'empire soviétique. Ses officiers et ses agents restent souvent(plusieurs mois sans être payés, devant alors chercher d'autres moyens d'assurer leur subsistance. On a parlé d'officiers des *Spetsnaz* en activité qui se louaient comme mercenaires ou même tueurs à gages pour la mafia russe, l'*Organyzatsia*. Le GRU s'est également fait une réputation dans le placement de mercenaires, utilisant ses relations pour mettre en rapport le réservoir de talents militaires russes et le besoins de pays ou d'organisations à travers le monde entier. Et malgré tout cela, le GRU a bien meilleure réputation que l'Armée Rouge dès qu'il s'agit d'honnêteté et d'intégrité.

Le GRU et le Mythe

Le GRU SV-8 trouve son origine dans la Guerre Civile de 1918-1920 et la Grande Famine qui suivit. Tandis qu'il combattait les légions tchèques et l'armée cosaque de l'amiral Kolchak en Sibérie, un jeune lieutenant de l'Armée Rouge, Gregor Studnikov, se vit assigner la mission de réprimer une épidémie de cannibalisme. La Grande Famine avait en effet amené certains réfugiés désespérés à se nourrir des morts, mais certains avaient décidé de ne pas attendre que leur nourriture meure de faim, de froid ou de la guerre. Studnikov devait «décourager» ceux qui se repaissaient de cadavres et «éliminer» ceux qui assassinaient des citoyens soviétiques pour leur chair. La chasse et l'élimination des bandes de brigands cannibales se révéla être le moindre des problèmes de Studnikov, ces dégénérés étant pour le moins humains. La plupart de ceux qui dévoraient les cadavres des cimetières ne l'étaient pas, ou étaient proches de ne plus l'être. Il apparut que ceux qui suivaient un régime strict à base de viande humaine faisandée «dévoluaient» pour devenir d'épouvantables monstres.
Le lieutenant Studnikov et ses hommes tuèrent plusieurs de ces monstruosités, ainsi que plusieurs dizaines d'autres en cours de mutation de l'homme à la bête. Il organisa la crémation des cadavres dans des puits à ciel ouvert lorsqu'il n'était pas possible de les enterrer immédiatement et posta des gardes auprès des cimetières pour prévenir toute exhumation. Ceci mit fin aux métamorphoses en



Les Cheklistes

À l'inverse du GRU dont la structure est restée stable, la Cheka et ses descendants ont été brassés et rebrassés, séparés, réunis et démantelés si souvent qu'il est difficile de retracer leur histoire. On compte cependant trois «ères» distinctes antérieures à la dissolution de l'URSS.
La première est l'époque de la Cheka, du 20 décembre 1917 au 10 juillet 1934 : La Cheka, acronyme signifiant «Commission Extraordinaire de Lutte contre la Contre Révolution et le Sabotage», fut fondée le 20 décembre 1917 par Felix Dzerzhinsky, le premier et probablement le plus redoutablement et implacablement efficace des chefs de la police secrète soviétique. Avant 1922, elle fut renommée VCheka («Cheka centrale»). Du 6 février 1922 à juillet 1923, elle devint le GPU («Administration politique générale»), puis l'OGPU («Administration Politique Unie de l'Etat «) du juillet 1923 au 10 juillet 1934. L'ère de la Cheka a été caractérisée par des efforts importants portés sur le contre-espionnage pour protéger l'URSS naissante contre les risques réels d'intervention étrangère et des Russes Blancs hostiles à la révolution. Les instruments de la Grande Terreur furent mis en place à cette époque où on estimait que des moyens extraordinaires (et souvent illégaux) étaient nécessaires à la survie de la nation. La Cheka, qui était à la base un organe d'investigation, se vit ajouter le pouvoir de procéder à des arrestations, des jugements et d'exécution des ennemis de la Révolution. La Cheka devait également surveiller les militaires pour assurer leur loyauté et l'adhésion au dogme marxiste-léniniste des officier de l'Armée Rouge (dont beaucoup avaient servi sous le Tsar). Une division d'opérations à l'étranger fut montée pour infiltrer et souvent éliminer les Russes Blancs qui y vivaient. Le système du goulag fut également instauré durant cette période. Les agents de l'époque se caractérisaient par leur fanatisme et leur pureté idéologique.
Vint ensuite l'ère du NKVD, du 10 juillet 1934 à mars 1954, qui resta comme celle de la Grande Terreur stalinienne. Le NKVD (Commissariat Populaire aux Affaires Internes) fut créé par le dictateur Josef Staline pour être son instrument d'élimination de toute menace à sa suprématie politique, travaillant contre ses ennemis extérieurs comme intérieurs de juillet 1934 à février 1941. Après cela, l'appareil d'espionnage extérieur fut transféré à une organisation appelée NKGB (Commissariat Populaire à la Sécurité de l'Etat). C'est aussi durant cette période que Staline mit sur pied Smersh (dont il sera question plus bas). Le 16 mars 1946, Smersh fut officiellement absorbé par le MGB, le nouveau Ministère de la Sécurité de l'Etat, qui prit en charge la mission du NKGB. Dans le même temps, le NKVD se vit élever au statut de MVD, Ministère des Affaires Internes. À la mort de Staline en 1953, son principal adjoint, le chef du MVD Laverti Beria, ramena le MGB au sein du MVD, redonnant naissance à une «super agence» similaire au NKVD d'avant-guerre. Celle-ci ne survécut pas de beaucoup à la mort de Beria. En mars 1954 elle fut divisée pour donner le jour au KGB (Comité pour la Sécurité de l'Etat) et au MVD. Durant cette période, l'appareil de sécurité ne servit d'autres intérêts que celui de Josef Staline. Les atrocités perpétrées contre le peuple d'URSS furent d'une étendue et d'une ampleur inimaginables. Les agents de l'époque restèrent dans les mémoires comme des brutes sanguinaires.
Nous arrivons alors à l'ère du KGB, de mars 1954 à décembre 1991, à partir de la scission du MVD en KGB et MVD. Ce dernier était chargé de la sécurité intérieure, enquêtes criminelles non-politiques, répression des émeutes et administration des prisons. Le KGB avait sous sa responsabilité l'espionnage et les opérations clandestines à l'étranger, le contre-espionnage intérieur et la lutte conte la sédition. Il regroupait en gros les attributions de la CIA, du FBI, de la NSA, du Defense Investigative Service, du corps des Marines affecté à la garde des ambassades, de la police des frontières, des Services Secrets, de la Garde d'honneur de l'armée américaine et de toutes les agences de contre-espionnage militaires réunies. Cette période fut marquée par de nombreuses opérations d'espionnage réussies contre l'Ouest. Sans dictateur pour l'orienter politiquement, le pouvoir et l'influence étaient partagés entre trois institutions : le Parti Communiste, les militaires et le KGB. Les agents intérieurs du KGB ayant pour mission de surveiller la population se révélaient le plus souvent être des gros bras mais leurs collègues à l'étranger étaient considérés comme des «guerriers» éduqués et sophistiqués, luttant non pas pour le dogme marxiste-léniniste mas pour préserver leur position d'élite de la société soviétique.

goules mais ne fit pas grande différence en ce qui concernait les goules elles-mêmes qui creusaient leurs galeries sous les cimetières. Studnikov envoya un rapport circonstancié à Moscou, omettant tout ce qui pourrait le faire passer pour fou, et classa l'affaire. Ce n'était que sa première rencontre avec le Mythe.
Lorsqu'il fut envoyé pour réparer les dégâts de la catastrophe de Yakutsk après le blizzard de 1927, le capitaine Studnikov découvrit et élimina une secte Evenki adorant un dieu païen qu'elle appelait «Kotura, le Seigneur des Vents». La mise au jour de ce culte largement répandu permit la reconnaissance de ses talents d'enquêteur et il lui fut proposé de rejoindre le GRU en 1927.

La bibliothèque perdue

En 1928, les ingénieurs creusant des bunkers et des centres de commandement sous le Kremlin et la Place Rouge découvrirent une série d'oubliettes et de catacombes précédemment murées. Celles-ci renfermaient la bibliothèque perdue d'Ivan

le Terrible. De nombreux livres de celle-ci provenaient d'une dot offerte par l'empereur byzantin de Constantinople lorsque le premier Tsar de Russie , Ivan III «le Grand» épousa la princesse Zoë, dont, disait-on, une traduction grecque de *Necronomicon*. Par la suite, durant le règne d'Ivan IV «le Terrible», d'autres livres occultes important y furent amenés. On racontait qu'Ivan le Terrible se servit des connaissances en sorcellerie renfermées dans cette bibliothèque durant ses pogroms sanglants contre les traîtres réels ou imaginaires.

Lors de l'exhumation de la bibliothèque en 1928, Staline s'empressa de dissimuler cette découverte. Les plans du complexe de bunkers et de centres de commandement furent refaits et les premiers architectes et ouvriers arrêtés et exécutés. Se reposant énormément sur le commandant député principal de l'OGPU (et futur directeur du NKVD réorganisé) Genrikh Grigoryevich Yagoda, Staline tenta d'exploiter ce trésor. Ses expériences prirent fin le 17 avril 1931, en un horrible désastre. Staline conserva malgré tout le *Necronomicon* grec, une traduction partielle en russe et son intérêt pour l'exploitation de l'occulte.

Le GRU fut averti de ce désastre par des fuites provenant de l'OGPU et l'enquête du major Studnikov concernant des disparitions mystérieuses de vétérans aveugles de l'Armée Rouge et de pensionnaires des hôpitaux psychiatriques à travers tout le district militaire de Moscou. Studnikov et un groupe trié sur le volet d'officiers du GRU furent chargés de découvrir si Staline poursuivait ses recherches occultes et si celles-ci pouvaient représenter une menace pour la sécurité de la Russie. Le secret était de la plus haute importance car que pouvait-il y avoir de plus dangereux que d'espionner leur «Grand Chef» et ses sbires de la police secrète ? Cette mission fut assignée à une unité «inexistante» du GRU dénommée *Spetsialni Viedotstvo 8* (SV-8).

Spetsialni Viedotstvo 8

De 1931 à 1937 Studnikov et le SV-8 travaillèrent en secret à suivre les recherches de puissance occulte de Staline. Ils découvrirent que l'équipe de Staline était une unité clandestine de l'OGPU jusqu'à 1934, quand le NKVD reprit le contrôle du projet. Leur enquête leur apprit également que ces recherches n'aboutissaient à rien. Tant qu'elles seraient aussi inutiles, SV-8 se contenta se rester spectateur, tout en se tenant prêts à liquider les chercheurs et à détruire leur laboratoire moscovite. Une telle opération étant quasiment équivalente à une mission suicide risquant de plus de provoquer de graves retombées pour le GRU, les officiers de SV-8 décidèrent de ne pas se précipiter.

Durant leurs recherches, il découvrirent plusieurs autres conspirations de nature occulte menaçant la sécurité et la paix de l'URSS et les éliminèrent de la façon la plus directe et implacable. Leur plus grand succès fut cependant d'être restés inaperçus dans l'état policier de Staline, quand d'énormes ressources de l'Union Soviétique étaient consacrées à repérer les complots et conspirations à l'encontre de l'URSS et de son «Grand Chef». Les agents de SV-8 préservèrent leur secret en dépit de l'atmosphère de paranoïa et de trahison qui prévalait.

En 1937, le GRU, tout comme le reste de l'Armée Rouge, fut décimé par les purges de Staline chez les militaires. Les hommes de SV-8 furent exterminés non parce que Staline avait découvert leur conspiration à son encontre mais parce qu'ils n'étaient pas à sa botte. Une seconde purge eut lieu en 1938, qui se termina par l'exécution de tous les membres de l'état-major et tous les officiers du GRU ayant un grade supérieur à colonel. Des quarante neuf membres originaux de SV-8, six seulement survécurent à ces deux années de cauchemar. Le colonel Gregor Studnikov qui avait survécu aux luttes contre les goules et le culte de Kotura, n'en faisait pas partie : il mourut d'une balle tirée à l'arrière du crâne avec le reste des victime de Staline.

À la même époque le NKVD subissait aussi les effets de la paranoïa du dictateur. Celui-ci fit en sorte que le chef du NKVD et du projet de recherches occultes Genrikh Yagoda soit chassé de son poste en 1936, arrêté en 1937 et exécuté en 1938. Staline fut surtout conduit en l'occurrence par des nécessités politiques mais peut-être aussi par le manque de succès de Yagoda dans ses recherches. Son remplaçant, Nicolaï Yezhov, fut nommé à la tête du projet occulte. Il y obtint nettement plus de succès que Yagoda mais en décembre 1938, il fut démis de ses fonctions et, en février 1939, incarcéré dans un hôpital psychiatrique où il ne tarda pas à se suicider, suicide «arrangé» par son successeur comme chef du NKVD, Laverti Beria, lequel avait également pris en mains les recherches occultes de Staline.

Les survivants de SV-8 se firent discrets et se regroupèrent durant les années qui suivirent. Si les purges n'avaient pas été dirigé contre le service, le résultat n'en fut pas moins la destruction effective du SV-8 et la perte de leurs contacts avec le projet de recherches dans le domaine de l'occulte de Staline. Histoire de compliquer encore l'affaire, lorsque Beria prit la direction du projet en 1939, il déménagea les installations et le personnel à l'extérieur de Moscou.

La Grande Guerre Patriotique

Grâce au réseau d'espionnage «Orchestre Rouge», le GRU se trouva rapidement au courant de l'intérêt des Nazis pour l'occultisme, en particulier des organisations telles que l'*Ahnenerbe*, la Fondation pour l'Enseignement et les recherches sur l'Héritage Ancestral. Malgré le Pacte Molotov-Ribbentrop et du partage de la Pologne et des états baltes entre Staline et Hitler, il en était peu au sein du GRU à croire que marxisme-léninisme et nazisme pouvaient coexister longtemps. C'est pourquoi, dans le cadre des préparatifs en prévision de la guerre, la hiérarchie du GRU décida la mise en place d'un département spécial chargé d'exploiter les croyances occultes des dirigeants Nazis dans un but de propagande, de guerre psychologique et de désinformation.

Plutôt que de créer un nouveau département, ils décidèrent de réactiver *Spetsialni Viedotstvo 8*. Tous ceux qui avaient été impliqué dans la création de l'unité ayant été exécutés, nul membre du GRU ne comprenait la véritable mission de SV-8, le prenant pour une section de recherches prévue pour trouver de «nouvelles» techniques d'espionnage à partir de sources anciennes comme les écrits de Jules César, Sun Tzu ou du cardinal de Richelieu. Composé d'officiers du GRU ayant de l'éducation et de l'expérience dans des domaines comme l'histoire, les langues anciennes, l'archéologie, l'anthropologie et le folklore, SV-8 paraissait parfait pour cette mission. Sa nouvelle incarnation compta plus d'une centaine d'officiers, dont les six membres d'origine — qui seuls connaissaient le véritable but de SV-8 et la réalité des menaces surnaturelles pesant sur l'état soviétique. GRU SV-8 fut opérationnel à compter de mai 1940.

Au départ, le «nouveau» GRU SV-8 ne fut qu'un espace de réflexion. Il proposa des plans de guerre psychologique et de propagande à utiliser contre les armées Nazies ou à améliorer le moral des troupes russes. Par le biais du GRU, SV-8 surveillait les opérations de guerre psy des allemands et infiltra l'*Ahnenerbe*, laquelle étudiait l'occulte pour des buts plus élevés que la propagande et la guerre psychologique. Les agents de SV-8 découvrirent même un département secret du *Reichssicherheitshauptamt* (RSHA) connu sous le nom de *Sonderkommando H* (Unité spéciale H, le H correspondant à «Hexen», le mot allemand pour sorcière), dont on disait qu'il cherchait à exploiter les pouvoirs occultes pour aider à l'effort de guerre nazi. Si la plupart des officiers de GRU SV-8 auraient trouvé ces histoires ridicules, six d'entre eux prenaient cette menace au sérieux.

SV-8 se maintint dans un premier temps très au fait des activités du *Sonderkommando H* grâce au réseau Orchestre Rouge, mais en juin 1942, quatre jours seulement après l'invasion de l'Union Soviétique par les Nazis, celui-ci fut démasqué et des centaines d'agents arrêtés par le Gestapo. Beaucoup furent retournés et «utilisés» contre les Russes dans un but de désinformation. La perte de l'Orchestre Rouge ne fut qu'un désastre dans un écheveau d'autres qui ne seraient vraiment dévoilés qu'après la défaite des Nazis à Stalingrad. De juin 1941 à février 1943, la Russie fut engagée dans une lutte désespérée pour sa survie. L'Armée Rouge subit des pertes se chiffrant littéralement en millions, semblant impuissante à stopper l'avance allemande. En ces jours sombres, on put presque croire que la Mère Russie, la *Rodina*, allait succomber sous l'irrésistible poussée des forces nazies.

Au milieu de ce cauchemar, le GRU SV-8 accomplit son devoir du mieux qu'il put. En novembre 1942, durant le premier hiver du siège de Leningrad, qui allait durer trois ans, des rapports commencèrent d'arriver à Moscou concernant des cas de cannibalisme dans la ville. Si on pouvait s'y attendre étant données les conditions terribles qui y régnaient, il avait cependant plus dans ces histoires : certains rapports affirmaient que les corps des défunts n'étaient pas dévorés par les citoyens de Leningrad mais par quelque espèce de sous-hommes. SV-8 enquêta sur la situation dans la ville et apprit que se manifestaient chez ses habitants les mêmes mutations que Studnikov avaient observées en Sibérie durant la Guerre Civile, et que ces gens s'étaient tournés vers la nécrophagie. Les officiers de SV-8 se mirent au travail, chassèrent ces cannibales et tuèrent et brûlèrent tous ceux qui montraient des signes de dévolution. Une grande attention fut accordée à la recherche de tout rapport d'événements similaires à travers l'Union Soviétique.

C'est alors, tandis qu'ils se débattaient avec les révélations concernant les nécrophages, que les hommes du SV-8 retrouvèrent un vieil ennemi, sous une nouvelle apparence.



Smersh

Smersh. C'est l'abréviation de *Smert'shipionam* (Mort aux espions), un service bâti et baptisé personnellement par Staline en 1941. Il œuvrait au départ dans le cadre du NKVD mais de 1943 à 1946, il prit son indépendance, ne répondant plus qu'à Staline directement. Officiellement, il s'agissait de l'agence de contre-espionnage militaire du dictateur. Dans la pratique, son rôle était de faire appliquer la règle édictée par celui-ci : «Pas de retraite, pas de reddition». Smersh traquait les espions, les traîtres et les déserteurs derrière les lignes ennemies, abattait les soldats qui reculaient et arrêtait et exécutait les soviétiques qui s'étaient échappés de captivité chez les Allemands. Il supervisait un réseau d'informateurs dans l'Armée Rouge, la Marine et les forces aériennes, et même à l'intérieur du NKVD, et dirigeait des opérations de partisans derrière les lignes allemandes.

Smersh tirait ses recrues de l'Osobyi Otdel (OO, Section Spéciale) du NKVD, lesquelles opéraient comme unités militaires indépendantes et comme *Zampolits* (officiers politiques) individuels assignés à la surveillance de l'Armée Rouge. En tant que tels, ils avaient le droit de relever de ses fonctions n'importe quel officier militaire si ses actes ou ses opinions personnelles déviaient de la ligne officielle du Parti Communiste. En tant qu'unités militaires, les OO semaient terreur et meurtre de la façon la plus sauvage qui soit. On compte au nombre de ces actions les purges de 1937 et 38 dans l'Armée Rouge et l'ignoble massacre des bois de Katyn en 1940, où près de quinze mille officiers et officiels polonais furent exécutés et secrètement enterrés. Ces hommes constituaient l'élite des tueurs de Staline.

Smersh avait une autre fonction, inconnue des membres de base de l'organisation : elle était chargée de la poursuite des recherches de Staline dans le paranormal et l'occulte. La section chargée de ce travail n'avait pas de nom, pas d'appellation et elle était peuplée de «morts», des personnes officiellement tuées durant les purges et vivant maintenant sous de nouvelles identités. Ceux qui opéraient dans le cadre de ce directoire secret se partageaient en deux groupes : les hommes de terrain du *Smersh* et les équipes de chercheurs. Les premiers cherchaient les indices, et posaient des questions, et les seconds fournissaient les réponses.

Durant leur enquête à Leningrad, les hommes de SV-8 découvrirent des unités de *Smersh* arrêtant et interrogeant des habitants qui avaient commencé à muter en nécrophages, ordonnant aux commandants de l'Armée Rouge de capturer vivant et de leur livrer pour «traitement spécial» tous les «spécimens» rencontrés. GRU SV-8 pensait que *Smersh* étudiait les nécrophages, mais sans pouvoir déterminer pourquoi, dans quel but. Depuis l'incident sous le Kremlin en 1931, la politique de SV-8 avait toujours été d'éviter tut contact rapproché ou prolongé avec le surnaturel, la plus petite erreur pouvant avoir des conséquences désastreuses en dépit des plus extrêmes précautions. C'est pourquoi les agents de SV-8 firent de leur mieux pour tuer secrètement tous les nécrophages sur lesquels ils tombaient. A l'occasion, les hommes de SV-8 assassinèrent même tout un groupe de cannibales captifs de *Smersh*, en se déguisant en soldats allemands. Ils ne furent jamais vraiment conscients du degré de contact entre *Smersh* et les nécrophages avant la chute de Beria et la dissolution finale de *Smersh*. Qu'il suffise de dire que leur politique est sanguinaire était amplement justifiée.

La Karotechia

A l'automne 1943, le GRU SV-8 obtint sa première preuve réelle de l'existence d'une organisation nazie dédiée à la domestication de la puissance de l'occulte. Cette information leur fut transmise par Leopold Trepper, l'ancien chef de l'Orchestre Rouge en France. Trepper avait été capturé par les Nazis le 5 décembre 1942 et collaboré avec ses geôliers, révélant les noms d'agents du GRU et envoyant de faux rapports par radio à Moscou. Heureusement, Trepper put indiquer au GRU quelles cellules étaient compromises en glissant des codes d'alarme dans ses messages.

Tandis qu'il était aux mains de la Gestapo, il entendit des rumeurs parlant d'une organisation secrète des SS enquêtant dans le domaine de l'occulte. Il était noté que les prisonniers russes, juifs, gitans et d'autres encore, désignés pour les camps d'extermination étaient livrés à cette nouvelle organisation comme «sujets d'expérience». En septembre 1943, Trepper échappa aux Nazis et passa dans la clandestinité. Un mois plus tard, il envoya un rapport au GRU disant qu'il avait retrouvé un de ces «sujets» qui se cachait avec la Résistance française.

L'homme, le lieutenant Pavel Dzhurtchenko, était un prisonnier de guerre russe qui avait été amené en compagnie de nombreux autres russes, juifs, gitans, etc. sur les côtes de Normandie. Ils avaient été parqués dans une série de cavernes le long de la côte où les Nazis avaient procédé à une sorte de rituel impliquant de jeter d'étranges tablettes gravées dans la mer. Après la tombée de la nuit, une horde de ce que Dzhurtchenko ne pouvait mieux décrire que comme des «hommes poissons» sortit des flots et, avec l'accord des Nazis, attaqua les prisonniers dans la caverne. Avant que les horribles créatures n'aient pu y pénétrer, des commandos et des partisans les interrompirent avec des mortiers et des mitrailleuses. N'ayant que le sable pour se défendre, la plupart des prisonniers préférèrent s'enfuir de la caverne pour courir leur chance avec les balles et les éclats d'obus. Dzhurtchenko atteignit l'extrémité de la plage avec plusieurs autres prisonniers, entrant en contact avec un des groupes de partisans qui étaient intervenus dans le rituel. Il fut conduit avec ses hommes dans une ville voisine par les partisans et ils y furent interrogés par un homme que Dzhurtchenko jugea être américain. En tous cas, il parlait anglais et fumait des cigarettes américaines. Dzhurtchenko et ses hommes combattaient depuis aux côtés des résistants.

Les officiers du SV-8 eurent du mal à croire à ce rapport. Après tout, Trepper avait été capturé et il était possible qu'il ait été retourné plutôt que d'avoir fait semblant de coopérer. Cette histoire fantastique pouvait n'être que de la

Le crématorium

Un effet secondaire intéressant des contacts entre le GRU et les goules durant la Grande Guerre Patriotique fut la création du crématorium du GRU dans son quartier général moscovite, une installation de plusieurs bâtiments ceinturée de hauts murs et dominée par une grande structure de verre et d'acier qui lui a donné son surnom : «l'Aquarium».

On y trouve un énorme crématoire construit juste après la Seconde Guerre mondiale parmi toute une série d'améliorations apportées par son chef de l'époque, le général Serguei M. Shtemyenko. Il sert fréquemment pour détruire des documents secrets mais sa fonction d'origine était de se débarrasser de cadavres. On dit du GRU qu'une fois qu'on y est entré, le seul moyen d'en sortir est par la cheminée du crématorium. Soit vous serviez la Russie et vous étiez incinéré dans un cercueil doré à l'or fin et avec vos médailles, soit, si vous aviez trahi, comme le colonel Oleg Penkovsky durant la crise des missiles de Cuba, vous entriez dans les flammes ligoté et bâillonné - et bien vivant.

L'explication officielle à la crémation des morts était d'éviter que les services rivaux ne découvrent l'identité des agents du GRU, même après leur décès. Le crématoire constituait également un excellent outil pour couvrir les activités du GRU lorsqu'un de ses agents «mourait» pour «renaître» avec une nouvelle identité. Les hommes de SV-8 connaissaient cependant la vérité. Le général Shtemyenko en avait fait partie et voulait s'assurer qu'aucune goule ne se régalerait de ses os ou de ceux de ses hommes. L'incinération des corps préservait les secrets de l'organisation vis à vis des goules qui pouvaient absorber l'esprit et les souvenirs d'un homme en dévorant sa chair.

Le Culte du Grand Donateur

L'histoire de la Russie n'a toujours été qu'un immense charnier. Guerre, famine, pestilence et mort l'ont ravagée à une échelle telle que les chiffres en perdent toute signification et tout effet choquant. C'est pourquoi la Russie a toujours été un paradis pour les goules.
La Guerre Civile entre les Rouges et les Blancs a procuré un incommensurable festin à celles-ci. La Grande Famine qui s'ensuivit fit faire un bond à la populations goule, des milliers de russes se tournant vers la nécrophagie pour survivre. Ces goules nouvelles nées se montraient insouciantes et inexpérimentées et causèrent la découverte d'une colonie par les Bolcheviques, en Sibérie.
Cet événement amena les goules à se réfugier dans des zones désertes et à se regrouper, ainsi qu'à prendre l'habitude de tuer les humains qui se transformaient lorsque ceux-ci se comportaient d'une façon qui risquait d'attirer l'attention.
Les purges de Staline au cours des années 30 firent des millions de morts (les estimations vont de neuf à vingt millions), les cadavres étant évacués dans d'immenses fosses communes, les exécuteurs du NKVD travaillant nuits et jours. Pour les goules ce fut une époque d'abondance. La Grande Terreur stalinienne leur offrait autant de cadavres qu'une guerre moderne sans les problèmes associées à celle-ci. De plus on se débarrassait en général des cadavres discrètement plutôt que de les mettre dans des cimetières, en des lieux dont les goules pouvaient profiter plus facilement que de véritables nécropoles.
Cette période d'abondance vit se apparaître un schisme dans la société goule. Si les aînés adoraient toujours les dieux du Mythe, comme Nyogtha ou Mordiggian, certains des jeunes se mirent à révérer un nouveau dieu : Josef Staline, le Grand Donateur. Son culte existe toujours chez les goules de l'ex Union Soviétique : images, statues sont encore l'objet d'adoration au cours de cérémonies souterraines et on raconte qu'Il arpentera à nouveau la terre et que les cadavres s'empileront jusqu'aux cieux.
Entre autres attributions, Smersh avait pour tâche d'examiner et de définir les créatures couramment appelées «protohumains». Certains traits des goules intéressaient à la fois Smersh et Staline. Le premier était le fait que les tests balistiques et les observations sur le terrain avaient montré que ces créatures bénéficiaient d'une grande résistance aux blessures physiques. Deux : les dissections et les examens avaient révélé que ces créatures avaient la vue, l'ouïe et l'odorat très développés, et qu'ils faisaient montre d'une force, d'une endurance et d'une agilité surhumaines. Ajoutons qu'elles étaient intelligentes, capables de comprendre le russe parlé et écrit, et qu'elle pouvait se satisfaire d'un régime à base uniquement de cadavres. Ajoutons à tout ça qu'elles adoraient le camarade Staline et détestaient les Nazis (principalement, en fait, parce que ceux-ci incinéraient leurs victimes plutôt que de les laisser dans des endroits accessibles, comme les Soviétiques).
Pour certains membres du Smersh, cette combinaison de caractéristiques avait des relents de recette de «super-soldat». Plus intéressant encore, pour Smersh et dans une optique de contre-espionnage et d'interrogation, était la capacité des nécrophages de connaître les pensées et les esprits des cadavres dévorés. Si cette capacité pouvait être domestiquée, même la tombe ne pourrait plus conserver les secrets. Enfin, plus important encore pour Staline était le fait que les «protohumains» bénéficiaient d'une extraordinaire longévité, s'ils n'étaient pas tout simplement immortels.
De 1941 à 1953 furent menées des expériences sur des goules capturées pour deviner les secrets de leur miraculeuses capacités. Des expériences d'eugénisme primitif eurent lieu, avec des sujets non volontaires des deux sexes, donnant naissance en laboratoire à des hu-goules : mi humains, mi goules. En dépit des nombreuses atrocités perpétrées à l'encontre des humains et des goules, Smersh ne découvrit jamais le secret de leurs prouesses physiques et de leur longévité. En revanche, certains officiers de Smersh nouèrent des liens trop étroits avec leurs prisonniers «protohumains», les voyant dès lors non plus comme des sous-hommes mais le fait de l'évolution humaine. Ils commencèrent à imiter certaines pratiques culinaires des goules, donnant ainsi le départ de leur plongée dans la folie et les mutations et finissant par rejoindre eux aussi le culte du Grand Donateur.

désinformation, mais dans quel but ? Pour cacher quoi ? Si le rapport disait la vérité, cela signifiait que les Nazis faisaient alliance avec les mêmes puissances qui avaient semé le trouble sous le Kremlin, en cette sombre nuit de 1931.
L'Orchestre Rouge ayant été décapité en Allemagne et en France, les efforts du GRU dans le domaine de l'espionnage s'étaient concentrés sur le Réseau Lucy, opérant depuis la Suisse, officiellement neutre mais en réalité souvent pro-Nazi. À partir d'octobre 1943, le GRU SV-8 mit Lucy à profit pour découvrir qui étaient ces occultistes allemands. Leurs efforts eurent du succès puisqu'ils apprirent le nom de cette organisation, la Karotechia. En ce qui concernait la capacité des Nazis à domestiquer les phénomènes surnaturels, le GRU SV-8 et l'Armée Rouge allaient pouvoir les constater par eux-mêmes lors de leur longue marche sur Berlin.

Cauchemars sur le Front Est

Après l'épouvantable bataille de blindés de Kursk, en juillet 1943, l'Armée Rouge lança une série ininterrompue d'offensives qui repoussèrent

progressivement les Nazis vers Berlin, chacune se révélant plus victorieuse que la précédente jusqu'à ce que, en janvier 1945, les armées allemandes ne battent en retraite. Tandis que les Nazis perdaient espoir, le GRU SV-8 découvrit de nouvelles preuves de l'utilisation par ceux-ci de l'hypergéométrie et des phénomènes surnaturels pour contrer l'avance de l'Armée Rouge. Il y eut, entre autres, plusieurs assassinats ou tentatives d'assassinat bizarres, sur des officiers soviétiques (l'un d'eux fut poussé à la folie par la manipulation par la Karotechia des principes de l'hypergéométrie, et dut être relevé de son commandement). Le GRU SV-8 n'était pas équipé ni entraîné pour mettre en place des contre mesures surnaturelles et devait se contenter de localiser et anéantir les unités et agents de la Karotechia avant qu'ils ne puissent lancer de telles attaques. Le maréchal Zhukov fut la cible d'une de ces tentatives, en février 1945, mais eut la vie sauve grâce à l'intervention du GRU SV-8.

En une autre occasion, une escadre d'avions de combat Sturmovik fut attaquée par des «monstres à ailes de chauve-souris» qui détruisirent trois avions et en endommagèrent plusieurs autres, laissant d'horribles marques semblables à des griffures dans les fuselages. Mais l'arme la plus épouvantable et sanguinaire de l'arsenal de la Karotechia était les «pertes ressuscitées».

Les premières furent rencontrées en janvier 1945 par des unités du Premier Front de Biélorussie, sous le commandement direct du maréchal Georgi Zhukov. Les *poyavlyatsya*, comme les appelaient les soviétiques, furent «lâchés» sur la ville polonaise de Lodz et ses environs, et leur apparition porta un rude coup au moral des troupes. La Karotechia déploya également ces unités autour de la cité de Poznan, en février 1945. Encore une fois, elle réussit à causer des pertes, parfois au sein de sa propre armée, mais sans pouvoir ralentir l'avancée de l'Armée Rouge. Grâce au Réseau Lucy, le GRU SV-8 put déterminer quelle installation industrielle tchécoslovaque fabriquait les produits chimiques dont la Karotechia se servait pour donner naissance à ces horreurs nécromantiques et, avec l'aide de partisans tchèques, détruisirent le laboratoire. Il restait cependant suffisamment de produits à Berlin pour créer des milliers de tueurs sans vie. Les estimations du GRU SV-8 portent à 10 000 hommes, sur les 100 000 victimes soviétiques de la prise de Berlin, les dégâts causés par les «pertes ressuscitées».

La fin de la guerre

Tandis que les Soviétiques marchaient sur Berlin, *Smersh* suivait l'Armée Rouge dans son avance à travers l'Allemagne, pour rechercher et arrêter les scientifiques et officiers Nazis. Après la chute de Berlin, ses agents creusèrent dans le bunker du Führer et firent pratiquer l'autopsie des corps de Hitler, Eva Braun, Josef Göebbels et de toute sa famille par des spécialistes en médecine légale.

(Dans les huit années qui suivirent, Staline fit déterrer Hitler, refaire une autopsie et le réinhumer plusieurs fois. Il était apparemment très important pour lui de s'assurer qu'Adolph Hitler, son grand adversaire, était bien mort, mais aussi que son cadavre reste intact et en sa possession. La raison de tout cela était que *Smersh*, tout comme SV-8, était au courant du projet «pertes ressuscitées» des Nazis et Staline craignait qu'Hitler, même mort, put être ramené à la vie.)

Pendant ce temps, Staline avait ses propres plans pour le projet abandonné par les Nazis. A la grande horreur du maréchal Zhukov, *Smersh* donna des ordres pour que les ressuscités soient capturés intacts, les vies des soldats soviétiques étant en l'occurrence considérées comme consommables.

Au cours de l'opération BRISE D'ÉTÉ menée par Delta Green en mai 1945, plusieurs équipes d'agents américains pénétrèrent en Allemagne sous contrôle russe et en Autriche pour y récupérer ou y détruire les dossiers et le personnel de la Karotechia. Ces équipes virent se dresser devant elles les agents de *Smersh*, qui avaient le même objectif. Il y eut plusieurs échanges de coups de feu, mais malgré quelques pertes, aucun agent de Delta Green ne tomba, mort ou vivant, aux mains des Soviétiques. Ils réussirent même à assassiner un scientifique de la Karotechia capturé par *Smersh* et qui allait être emmené à Moscou. En définitive, *Smersh* ne put sortir qu'un seul membre de la Karotechia d'Allemagne, le docteur Erwin Peis, un des assistants de Gunter Frank sur le projet pertes ressuscitées. La confusion régnante fut mise à profit par le GRU SV-8 pour la poursuite de sa politique de terre brûlée envers tout ce qui était lié au Mythe. Ses agents brûlèrent des archives de la Karotechia, détruisirent des artefacts, assassinèrent des membres de ce service, et même quelques hommes clés de *Smersh* quand l'occasion se présentait, couvrant leurs traces en faisant porter la responsabilité de ses actions à la seule Delta Green.

La Guerre Froide

Les deux événements les plus importants pour GRU SV-8 durant cette période furent leur enquête sur l'écrasement d'un OVNI à Roswell, en 1947, et l'opération SIC SEMPER TYRANNIS menée par Delta Green durant l'hiver 1952-53.

Roswell

Le 8 juillet 1947, l'officier chargé des relations avec la presse de la 509e escadre de bombardiers stationnée sur la base de Roswell envoya un communiqué indiquant que l'armée de l'air venait de récupérer un «disque volant», un vaisseau extraterrestre. Alors que la nouvelle faisait le tour du globe, l'officier commandant la base, le général de brigade Roger Ramsey, tint sa propre conférence de presse pour présenter les pièces trouvées et assurer le monde qu'il ne s'agissait que des restes du capteur radar d'un ballon météo. Le 9 juillet, l'histoire du disque volant retrouvé était oubliée. Pas, toutefois, par Josef Staline.

A cette époque, le GRU et le NKVD soviétiques avaient lancé une offensive destinée à obtenir autant d'informations que possible sur le programme atomique américain, la priorité numéro un pour l'URSS, en ce qui concernait l'espionnage. C'est pourquoi les deux services disposaient d'agents disséminés un peu partout à travers le sud-ouest des Etats-Unis, tentant d'approcher des sites liés au programme nucléaire. Leurs cibles incluaient

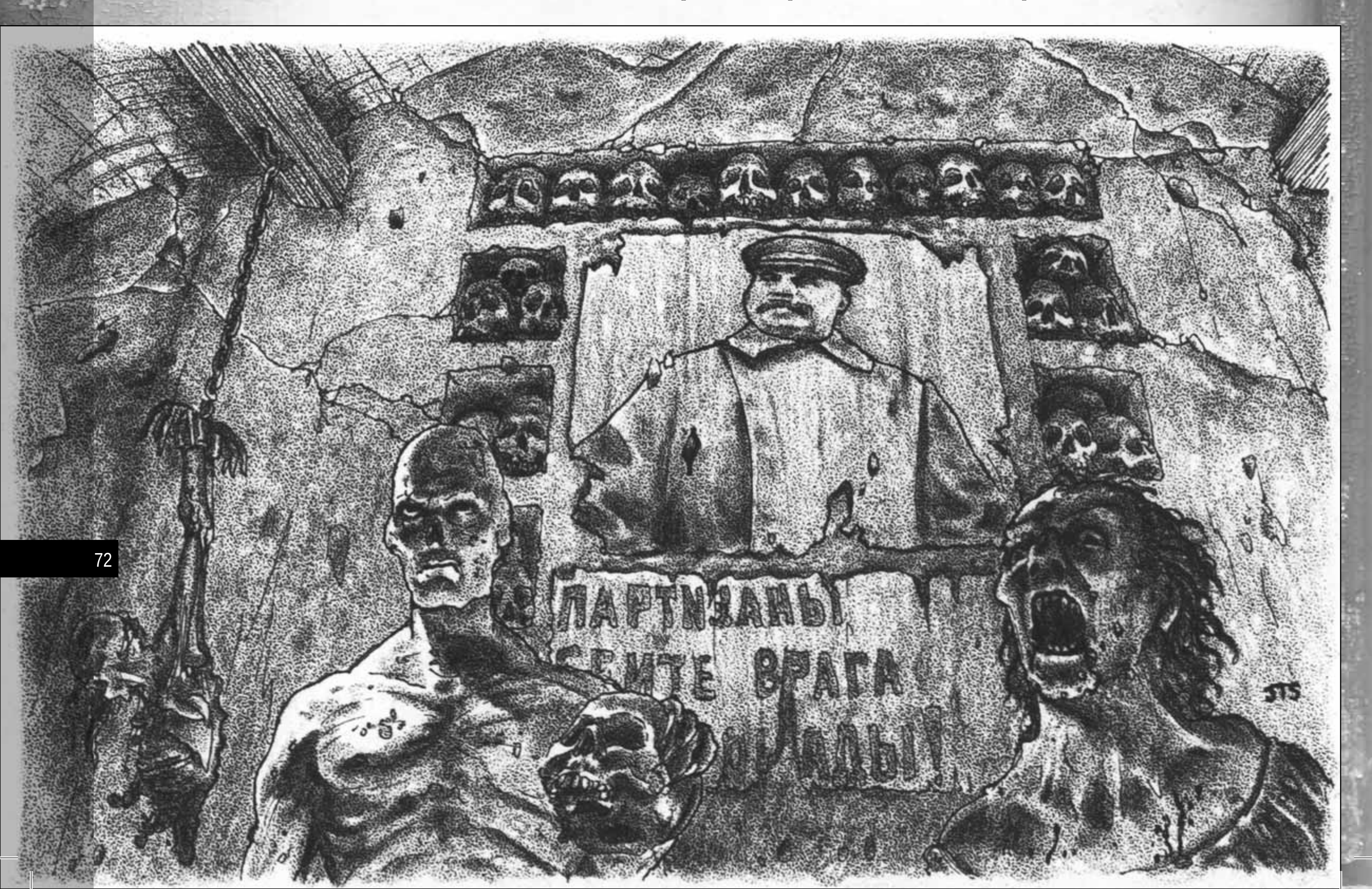
le centre de test de missiles de White Sands, le site de test de Trinity, les centres de recherches de Los Alamos et Sandina et, bien entendu, la seule escadre de bombardiers au monde qui soient équipés de bombes atomiques, la 509e, à Roswell. Lorsque se répandit l'histoire du «disque volant», Staline ordonna à ses agents sur place de trouver de quoi il s'agissait.

Ils découvrirent de nombreux éléments qui éveillèrent leur intérêt. Les agents du GRU qui tenaient la base sous surveillance purent prendre des centaines de photos des opérations de récupération, la plupart toutefois pris de nuit et de loin, à cause de la sécurité accrue entourant le sauvetage du disque. Les agents chargés d'espionner les essais par les Américains d'appareils allemands capturés, sur la base de Wright se trouvèrent aux premières loges pour assister à l'arrivée des débris de la soucoupe à la Division d'Analyse des technologies Étrangères. Sils ne purent pénétrer les installations de Roswell ou de Wright, les agents du GRU purent néanmoins constater deux choses : quoi que ce soit qui s'était écrasé, ce n'était pas américain, et ceux-ci n'avaient aucune idée de ce dont il s'agissait. Du point de vue des Russes, Roswell était bien parti pour devenir le Tunguska américain.

Suite au succès rencontré dans la recherche sur les événements étranges entourant Roswell, le GRU reçut mission de Staline d'infiltrer plus avant les recherches américaines concernant le vaisseau mystérieux. Cette décision était également liée à la méfiance de Staline vis à vis du chef du NKVD, Laverti Beria, lequel dirigeait *Smersh* et supervisait les projets de recherches occultes pour le compte de Staline. Ce dernier estima préférable de confier Roswell au GRU pour éviter que Beria ne se trouve à la tête de trop de missions importantes.

De plus le chef du GRU à cette époque était un proche confident de Staline, le général Serguei M. Shtemyenko, que beaucoup considèrent comme le plus énergique, érudit et impitoyable de tous les chefs du GRU. Il était également le chef le plus important que SV-8 eut jamais à sa tête. Il avait dirigé SV-8 de 1943 à 1945 avant de prendre la direction du GRU de 1946 à 1948. En 1948, il devint chef de état-major jusqu'en 1952, période durant laquelle il continua de protéger et aider SV-8. Il fut remplacé et dégradé par Staline en 1952 (malgré le soutien qu'il lui avait apporté lors d'un conflit avec le Politburo), puis réintégré et nommé à la tête du GRU par le maréchal Georgi Zhukov en 1956. Lors de la chute de ce dernier en 1957, Shtemyenko fut à nouveau rétrogradé et transféré. Il se fraya encore une fois un chemin vers le sommet, devenant chef des forces terrestres soviétiques en 1962 et en 1968 général d'armée, Premier Ministre de la Défense et chef de l'état-major des forces du Pacte de Varsovie. Tout au long de sa turbulente carrière, Shtemyenko fit toujours en sorte que le GRU SV-8 ait ce dont il avait besoin. Et ce dont il avait besoin en 1947 était au-delà des possibilités de Laverti Beria et de *Smersh*.

Le général Shtemyenko détestait farouchement Beria et savait quel monstre ennemi du Marxisme-léninisme était réellement Staline. La seule façon de survivre sous le règne de Staline était cependant d'être sa créature, de lui obéir sans faillir, de flatter l'ego du dictateur à tout bout de champ. Jusqu'alors, Shtemyenko s'était arrangé pour rester proche de Staline et soutenir le «Grand Chef» à chaque occasion.



L'enquête sur l'incident de Roswell donna toutefois à Shtemyenko la possibilité d'utiliser l'autorité de Staline pour forger une arme qui pourrait un jour être utilisée contre le sanguinaire dictateur. En recevant mission d'espionner Roswell, le général du GRU proposa la création d'une unité spécialement compartimentée spécifiquement pour cette tâche, qui ne serait connue que de Staline et lui-même, financée secrètement et dont le personnel serait constitué d'hommes et femmes anonymes. Il alla même jusqu'à suggérer que cette unité se camoufle sous l'apparence de l'ancien département de guerre psychologique du GRU durant la Grand Guerre patriotique, le *Spetsialni Viedotstvo 8*. Staline accepta. La Marine reçut ordre de contacter l'unité 62728 du district militaire de Leningrad en cas «hautement probable» d'incident avec un OVNI. Les armées de l'air et de terre eurent ordre de contacter l'unité 67947 du district militaire de Moscou. Les deux unités étaient cependant de pures inventions, de simples relais pour la transmission des informations au GRU SV-8, lequel envoyait alors des équipes enquêter sur ces incidents partout à travers l'Union Soviétique, les pays du Pacte de Varsovie et du bloc Est.
La carte blanche secrète accordée par Staline permit à Shtemyenko de cacher le SV-8 aux regard inquisiteur du NKVD. Le personnel du GRU SV-8 était littéralement effacé des registres, devenant de ce fait invisible pour Beria et le NKVD et il en allait de même pour son budget. Ce mur du secret protégea le GRU SV-8 après la mort de Staline, puisque ce dernier était avec Shtemyenko, la seule personne extérieure à l'organisation au courant de l'existence de celle-ci.
SV-8 apprit fort peu de choses sur Roswell au cours des années qui suivirent, mais Roswell n'en sut pas moins ce qui assura sa survie et sa clandestinité à partir de cette époque.

SIC SEMPER TYRANNIS

En novembre 1952, Delta Green lança l'opération SIC SEMPER TYRANNIS, destinée à détruire les expériences de prolongation de la vie des soviétiques, qui devaient préserver indéfiniment la vie de Josef Staline. Le laboratoire en question était situé à Novossibirsk et dirigé par le docteur Erwin Peis, un vétéran du projet Pertes Ressuscitées de la Karotechia. L'installation était gardée par des agents du *Smersh*, qui continuait de servir Staline en dépit de son démantèlement officiel en 1946, et abritait une équipe de médecins chercheurs sélectionnés personnellement par Staline. S'ils réussissaient, le règne de terreur de celui-ci se poursuivrait indéfiniment.
Le plan de l'opération SIC SEMPER TYRANNIS prévoyait «l'insertion» d'une équipe de dix hommes — six agents de Delta Green bien entraînés et quatre guides indiens des Aléoutiennes — transportés en Sibérie par sous-marin. Celui-ci, l'U.S.S. *Peregrine*, devait traverser le golfe de l'Ob et lâcher les hommes juste au sud du Cercle Polaire arctique. L'équipe voyagerait alors par voie terrestre jusqu'à Novosibirsk, détruirait le laboratoire avec des explosifs et arrangerait sa propre «extraction» par «tout moyen qui se présenterait». Le commandement de la mission fut confié au colonel des forces armées américaines Michael Keravuori, finlandais naturalisé, vétéran de la «Guerre Hivernale» russo-finlandaise et spécialiste des opérations et de la survie en milieu arctique.
L'insertion et le trajet terrestre se passèrent sans problème. Mais le 3 décembre 1952, une unité arctique de *Spetsnaz* de l'Armée Rouge en manœuvres tomba par accident sur l'équipe de Delta Green à plus de trois cent kilomètres au nord de Novossibirsk. Le combat qui s'ensuivit coûta la vie à deux des guides indiens et l'un des agents fut blessé. Les survivants furent capturés et remis aux officiers du GRU pour interrogatoire dans les installations militaires de Tomsk. A cette époque la rivalité entre les services soviétiques était à son comble et le GRU n'était pas pressé de partager les renseignements et le coup de propagande avec ses concurrents du NKVD. Au bout d'une semaine d'interrogatoires brutaux, l'une des Américains, la capitaine Peter Hodge de l'armée de terre, craqua sous la torture et révéla la mission de l'équipe de destruction du projet visant à prolonger la vie de Staline.
Les rapports d'interrogatoire furent transmis immédiatement au chef du GRU, le colonel général Mikhail Aleksevich Shalin. Ce dernier était un officier ayant fait sa carrière au GRU, membre du SV-8 durant la guerre et protégé du général Shtemyenko. En tant qu'officier du GRU, il avait tiré prétexte de l'opération BRISE D'ÉTÉ de Delta Green pour assassiner plusieurs de ses ennemis de *Smersh* — en rétribution des purges de 1937 et 1938. Le général Shalin avait protégé et soutenu SV-8 depuis son accession à la tête du GRU en 1951. Il avait vu les "pertes ressuscitées" des Nazis en action durant la guerre, ce qui lui fit considérer sérieusement l'éventualité d'un Staline mort-vivant et immortel. L'idée de vingt, cinquante ou même cent années supplémentaires du règne de terreur arbitraire de Staline ne lui plaisait pas Shalin n'était pas un réformateur en chambre, mais un véritable Machiavel qui avait survécu à plusieurs purges et n'avait pas envie de devoir se frayer un chemin pour échapper à une de plus). Il rassembla une équipe d'officiers du SV-8 et leur exposa son plan.
Ce dernier consistait à ré-équiper les hommes de Delta Green et à les amener à Novosibirsk pour qu'ils remplissent leur mission. Il était fort probable que les Américains seraient tués par les hommes de *Smersh* et du NKVD qui gardaient le laboratoire mais si l'un d'eux s'en sortait, le GRU allait poster des commandos *Spetsnaz* aux environs de Novosibirsk pour intercepter et éliminer quiconque se fraierait un chemin vers l'extérieur. En ce qui concernait les interrogateurs du GRU, l'unité arctique et toutes les autres personnes qui avaient été en contact avec les Américains, ordre fut donné de les faire «transférer» au SV-8 pour la durée de l'opération. Ces citoyens soviétiques loyaux et dévoués se retrouvèrent vite aux côtés d'officiers nazis et japonais de la Seconde Guerre mondiale, dans un camp d'internement secret du GRU, le long de la rivière Tunguska. Ils y restèrent sans communication avec l'extérieur jusqu'en mai 1953, trois mois après la mort de Staline, date à

laquelle ils furent finalement libérés par le GRU. Dans la nuit du 2 février 1953, les huit membres encore vivants de Delta Green furent amenés à Novosibirsk dans un convoi de ravitaillement de l'Armée Rouge monté par Shalin et mené par des agents du SV-8 et des hommes loyaux au GRU. L'équipe Delta Green pénétra dans l'installation de *Smersh* et assassina le docteur Peis et toute son équipe. Leurs explosifs mirent le feu aux produits chimiques hautement inflammables servant aux expériences de zombification, incinérant totalement le laboratoire. Deux agents de Delta Green furent interceptés et abattus par les Spetsnaz du GRU et les agents du SV-8. En fouillant les décombres, on retrouva trois autres agents et leurs deux guides indiens. Un des agents avait échappé au SV-8 et malgré une énorme mais discrète chasse à l'homme, ils ne purent le retrouver. Des mois plus tard, le colonel Michael Keravuori traversait à pied le détroit de Béring pris par les glaces pour rejoindre Nome, Alaska. Il fit son rapport en mentionnant le succès de sa mission et l'étrange comportement de ses gardiens soviétiques.

Privé de son «élixir de vie», Staline succomba à la maladie le 5 mars 1953, a grand soulagement du général Shalin. Mais avec sa disparition, une nouvelle menace apparut. Laverti Beria, maintenant à la tête de l'agence de sécurité de l'état (encore une fois réorganisée) — le Ministère des Affaires Internes, ou MVD — comptait reprendre là où Staline s'était arrêté. Juste après la mort de celui-ci, Beria qui ne faisait confiance à aucun de ses subordonnés pour cette tâche, pilla le contenu de plusieurs des archives les plus importantes de Staline. Non seulement il trouva des documents qui auraient pu compromettre gravement sa carrière politique mais il mit la main sur la traduction partielle en russe du *Necronomicon* que possédait Staline.

La fin de Beria et de Smersh

Le maréchal Georgi Zhukov et le Premier Secrétaire du Comité Central Nikita S. Khrushchev furent les principaux instigateurs de la conspiration visant à déposer et éliminer Beria, celui qui avait servi Staline pendant quinze ans comme «Son Altesse le Grand Exécuteur». Le Ministère des Affaires Internes (MVD) étant contrôlé de près par Beria, le GRU joua un rôle important dans la conspiration et reçut pour mission d'arrêter et d'éliminer les partisans de Beria. Le 26 juin 1953, Beria se rendit à un meeting du Comité Central des Soviets. Il pénétra dans la salle de conférence sans ses gardes du corps et, tandis que Zhukov lui souhaitait la bienvenue, Khrushchev lui tira une balle dans la nuque du futur dictateur. Pour les archives officielles, Beria fut exécuté le 23 décembre 1953 après un procès conduit par la Comité Central, mais comme pour l'essentiel de l'histoire soviétique, ce n'est qu'un mensonge.

Pendant que la plus grande partie du GRU dirigeait la police militaire de l'Armée Rouge pour arrêter les partisans de Beria, le colonel général Shalin prit position pour porter le coup de grâce à *Smersh*. Armé d'unités de *Spetsnaz* (y compris l'unité qui avait été isolée depuis l'opération SIC SEMPER TYRANNIS) et d'une liste d'agents de *Smersh* dérobée dans les archives de Staline, Shalin procéda à la capture de tous les «défunts» de cette organisation à travers la Russie. L'opération fut un succès quasi complet. On compta 282 agents de *Smersh* «abattus alors qu'ils tentaient de s'enfuir», 740 autres capturés et sept seulement qui s'échappèrent vivants. Le GRU SV-8 s'empara également des installations d'élevage de *Smersh*, aux environs de Gur'yev, sur la côte nord de la Caspienne, où les hybrides d'humains et de nécrophages étaient élevés et entraînés.

Au départ, le SV-8 voulait principalement égaliser le score vis à vis des agents de *Smersh*, de sanguinaires vétérans des OO du NKVD pour la plupart. De toute l'URSS, ces 656 prisonniers furent rassemblés à Omsk puis emmenés le long de la rivière Irtysh par barges prisons. Trois cent kilomètres en amont, ils furent chargés dans des camions et amenés dans un champ où leurs bourreaux attendaient avec des charniers déjà creusés et cinquante cinq tonneaux de 4 litres d'acide chlorhydrique pour accélérer leur voyage vers l'Enfer. Les hommes de *Smersh* qui avaient joué cette scène des centaines de fois, mais de l'autre côté des armes, ne tentèrent pas de résister. A la nuit tombante, les charniers étaient pleins, les bidons d'acide vides et les seuls passagers des camions qui rentraient étaient les hommes du GRU SV-8.

Une fois les gros bras et les assassins de *Smersh* éliminés, Shalin estima qu'il devait être possible d'utiliser ses quatre-vingt quatre chercheurs arrêtés pour les besoins du GRU. Toutefois, quand il se pencha sur ces hommes et leurs recherches, de terribles révélations se firent jour.

Tout d'abord il découvrit que le premier traducteur russe de la copie grecque du *Necronomicon* s'était rendu aveugle pour ne pas continuer son travail. Des quatre traducteurs qui terminèrent la tâche (chacun travaillant sur des chapitres différents), deux subirent une dépression nerveuse et un se suicida. De nombreux autres chercheurs avaient succombé à des «périodes de psychose». Dans un cas, l'un des traducteurs tua sa famille entière en ce qu'on ne peut décrire que comme un meurtre rituel. Il y eut aussi le cas du pathologiste assigné à l'examen des nécrophages qui devint lui-même nécrophage et commençait à montrer des signes de mutation. Et le chercheur qui étudiait le problème du voyage quadridimensionnel et qu'on dut identifier par ses plombages, étant donné que c'était tout ce qui restait de lui, en dehors du petit tas de poussière qui remplissait ses vêtements et ses chaussures. Les agents de *Smersh* étaient des bouchers sanguinaires aux mains couvertes de sang, mais par bien des points, les membres des équipes scientifiques n'étaient plus particulièrement humains eux non plus.

Encore et encore, les preuves réunies dans les dossiers de *Smersh* et ceux pris à la Karotechia, montraient à quel point toute implication dans ce genre de recherches pouvait se révéler dangereux pour la psyché humaine, l'issue quasi systématique étant la dégradation de l'état mental et la folie. Les chercheurs étaient tous corrompus à un degré ou un autre. Ceux qui ne faisaient

pas montre de signes d'aberrations physiques ou mentales n'étaient tout bonnement pas dignes de confiance. Le général Shalin fit donc en sorte que les scientifiques de *Smersh* soient liquidés, tout comme les hybrides semi-humains de Gur'yev. Par la suite, Shalin signa une directive proscrivant toute recherche ultérieure sur l'usage de l'hypergéométrie ou des forces surnaturelles. Bien que certaines des «formules» développées par *Smersh* puisse être utilisées dans un but défensif, la science étrangère appelée «magie» devait être considérée comme strictement interdite. Le GRU SV-8 ne succomberait pas à la corruption comme *Smersh* ou la Karotechia.

Changements de direction

Après la sanglante liquidation de *Smersh*, le GRU SV-8 eut la chance d'avoir leurs deux chefs les plus importants prendre la tête du GRU. Le général Shalin le dirigea de 1951 à 1956 puis à nouveau de 1957 à 58. Le général Shtemyenko, comme on l'a déjà signalé, remplit ces fonctions dans l'intervalle 1956-57 avant de soutenir l'agence par la suite en tant que chef de l'Armée Rouge et Ministre de la Défense, position qu'il occupa jusqu'à sa mort en 1976. Durant les années qu'ils passèrent à ce poste, les deux hommes supprimèrent toute trace du SV-8 des archives du GRU postérieures à 1946, choisissant de créer l'apparence bureaucratique d'un démantèlement du SV-8 après la guerre grâce à de nombreux rapports falsifiés corroborant cette version. Ils mirent également en place des procédures clandestines destinées à financer le service, au travers de divers projets civils ou militaires.
(Un problème lié à ces procédures clandestines est que le SV-8 doit fonctionner aujourd'hui avec un budget calculé selon les standards de 1976, Shtemyenko ayant omis de prendre en compte l'inflation et les fluctuations du rouble tout autant que la question de la survie du SV-8 après sa propre mort. Les années passant, le budget s'est de plus en plus réduit).
De 1958 à 1962, le GRU passa sous la coupe corrompue d'un ancien général du KGB, L.A. Serov. Le SV-8 garda profil bas durant cette période, Shalin et Shtemyenko étant tous deux privés de pouvoir alors que Serov avait servi avec *Smersh* durant la Grande Guerre patriotique. Le successeur de Serov, l'ancien général du KGB Petr Ivashutin se révéla encore plus corrompu et pillait régulièrement le budget du GRU pour payer son dispendieux train de vie. Si cela privait les opérations régulières du GRU des fonds qui leur étaient nécessaires, le SV-8 put toujours prendre l'argent dont il avait besoin en camouflant ses détournements pour qu'ils paraissent être le fait de Ivashutin. Le général Shtemyenko fournissait des fonds supplémentaires en puisant dans les réserves opérationnelles de l'Armée Rouge. Heureusement pour le SV-8, Ivashutin n'accordait que peu d'attention aux opérations du GRU et le service put agir confortablement durant le temps qu'il passa à la tête de l'organisation, de 1963 à 1987.

SV-8 contre Majestic-12

Durant les années 50 et 60, le Saint Graal du SV-8 fut l'infiltration de Majestic-12, le projet américain chargé de l'analyse du vaisseau extraterrestre de Roswell. Certains des projets de Majestic-12 liés aux hautes technologies furent percés à jour dans les années 50 mais aucun ne fut infiltré. Le prix à payer pour ces découvertes se montrait parfois très élevé. Au contraire d'autres programmes de recherche en haute technologies ou liés à la sécurité nationale, les secrets de Majestic-12 étaient défendus par des hommes qui ne se contentaient pas d'une simple arrestation ou de l'expulsion d'un espion capturé. Seize agents du GRU disparurent ou furent victime d'accidents ou de problèmes de santé mortels, tandis qu'ils tentaient d'infiltrer Majestic-12. Dès 1970, le GRU SV-8 avait connaissance des projets POUSSIÈRE LUNAIRE et LUMIÈRE ROUGE. Ils pensaient que les Américains analysaient ce qu'ils avaient récupéré sur le site de l'accident de Roswell, mais ignoraient tout des petits succès rencontrés par Majestic en réingénierie avec la technologie des Greys, des autres accidents sur lesquels ils avaient pu récupérer des éléments ou des signaux qu'ils avaient détectés, provenant de la Lune.
Ces fausses impressions étaient dues au projet MIROIR, l'organisation chargée par Majestic-12 de suivre ce que savaient les pays communistes ou de l'ancien bloc soviétique, au sujet des OVNI. Durant la Guerre Froide, l'une des questions les plus graves que se posait Majestic-12 était de savoir si les Greys avaient noué des contacts ailleurs sur Terre et s'il existait un homologue de Majestic de l'autre côté du rideau de fer. Les renseignements réunis par MIROIR suggérait qu'aucune autre nation n'avait eu de contact avec les Greys et que Majestic-12 était la seule organisation travaillant sur le décryptage des transmissions chiffrées des Greys. Mais MIROIR se rendit compte par le biais du projet GRENAT (la branche contre-espionnage de Majestic) que les soviétiques tentaient d'infiltrer leurs services et de percer le mystère entourant Roswell, pratiquement du jour où le major Jesse Marcel fit son rapport au commandant de la 509e escadre de bombardiers. Durant les premiers mois qui suivirent l'accident, les agents du *Central Intelligence Group* et des officiers des services de renseignement de l'armée firent en sorte que les espions russes fouinant aux environs de Roswell et de la base de Wright disparaissent sans laisser de traces. Ceci ne fit qu'attiser l'activité russe dans la région. Lorsque Majestic et GRENAT furent mis sur pieds, ces tactiques dépourvues de finesse se poursuivirent, bien que GRENAT ait une préférence pour que ces morts présentent une apparence naturelle, afin de pouvoir mieux nier toute implication.

La supercherie

Ce fut pour finir le hasard d'un accident dans la Zone 51 qui fournit à MIROIR ce dont il avait besoin pour une grande manipulation. En 1972, le projet LUMIERE ROUGE tenta de faire redémarrer le réacteur antimatière retrouvé dans le vaisseau extraterrestre de Roswell, avec des résultats désastreux. Le vaisseau explosa,

Les archives de GRU SV-8 sur l'occulte et le Mythe

Les archives du *Spetsialni Viedotstvo 8* comprennent des documents et artefacts datant d'aussi loin que l'an 1500. En plus de ses propres archives, SV-8 dispose des dossiers saisis de *Smersh* (dont des éléments prélevés dans les archives de l'*Ochrana*, la police secrète du Tsar, des textes dérobés dans les possessions de l'église Orthodoxe d'Orient et les dossiers de la Karotechia). Le clou de ces archives, cependant, est constitué des ouvrages de la bibliothèque secrète de Ivan le Terrible. Le tout est conservé à l'extérieur de Moscou, dans un bunker de commandement de la Seconde Guerre mondiale abandonné. On ne peut y accéder qu'en passant un clavier secret sur lequel il faut entrer une combinaison et en utilisant un jeu de clés d'airain qui doivent être tournées en même temps par deux opérateurs. Ne pas utiliser la combinaison n'empêche pas d'entrer dans les archives mais la porte se ferme hermétiquement derrière les intrus, la salle étanche se remplit de gaz innervant non persistant — et active les alarmes au siège de SV-8.

Dossiers du GRU SV-8
Langue : Russe — Mythe : 10
Complexité : Complexe (70 %) — SAN : 1
Durée : Mois
Sortilèges : Aucun ; Notes : Il y a littéralement des milliers de dossiers. Ils ont heureusement été scrupuleusement entretenus et catalogués. Si des investigateurs y cherchent des éléments concernant un phénomène ou un incident précis lié au Mythe, ils n'auront pas à lire l'ensemble pour le trouver. Ces dossiers renferment l'histoire du SV-8 telle qu'elle est narrée dans ce chapitre, des détails sur toutes les opérations du service et bien d'autres choses encore.

Journal personnel du colonel Gregor Studnikov
Langue : Russe — Mythe : 4
Complexité : Délicat (30 %) — SAN : 1
Durée : Semaines
Sortilèges *:* Congédier Kotura (version en langage Nenet de Congédier Ithaqua), Bannir un Gnoph-keh ; Notes : on trouve une grande quantité d'informations sur Kotura dans cet ouvrage, son culte, les sacrifices humains pratiqués sous le Kremlin en 1931, sur les nécrophages et leurs habitudes. Les sorts proviennent des anciennes traditions sibériennes.

Dossiers de Smersh
Langue : Russe — Mythe : 12
Complexité : Complexe (70 %) — SAN : 1
Durée : Mois
Sortilèges : Contacter une goule ; Notes : Le volume de ces dossiers devrait suffire à intimider n'importe quel chercheur. Ils n'ont pas été aussi bien entretenus et répertoriés que ceux du GRU. On y trouve des informations sur l'*Ochrana* tsariste, les procès de sorcières chez les orthodoxes d'Orient et sur la Karotechia. On peut aussi y découvrir beaucoup d'informations d'ordre médical et biologique sur les goules, dont des photos de dissections, des diagrammes et échantillons anatomiques, y compris un squelette de goule et un cadavre préservé dans le formol. Caché dans cette masse d'informations se trouve le sort permettant de contacter les goules. Tous les dossiers datent d'entre 1928 et 1954.

Traduction en russe du Necronomicon grec et du Al Azif
Langue : Russe — Mythe : 12
Complexité : Cryptique (90 %) — SAN : 1
Durée : Semaines
Sortilèges : Appeler / Congédier Azathoth, *Appeler / Congédier Cthugha*, Appeler / *Congédier* Hastur, Appeler / Congédier Nyogtha, Appeler / Congédier Shub-Niggurath, *Appeler / Congédier Yog-Sothoth*, Contacter une Goule, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des sables, Domination, Terrible malédiction d'Azathoth, Poussière de Suleiman, Signe des Anciens, Poudre d'Ibn-Ghazi, *Résurrection*, Flétrissement, Invoquer / Contrôler un Byakhee, Invoquer / Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer / Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor ; Notes : Cette traduction est l'œuvre de plusieurs chercheurs travaillant pour Staline entre 1930 et 1936. Du fait de la santé mentale des traducteurs qui s'effritait au fur et à mesure que leur travail avançait, la plupart des sorts étaient faux et ne fonctionnaient pas. Certaines des informations liées au Mythe étaient également fausses. En vérifiant avec les fragments du *Kitab Al Azif*, on a pu corriger l'essentiel de ces erreurs. Seuls les sorts indiqués *en italiques* ne fonctionnent pas, la nature exacte du mauvais fonctionnement étant laissée à l'appréciation du Gardien.

Al Azif, fragment n°1 — Mythe : 3
Langue : Arabe — SAN : 1
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Sortilèges : Aucun ; Notes : Ce fragment a été volé par *Smersh* à l'université de Sofia, Bulgarie, en 1945. Il concerne essentiellement l'histoire préhumaine.

Al Azif, fragment n°2
Langue : Arabe — Mythe : 13
Complexité : Cryptique (90 %) — SAN : 1
Durée : Semaines
Sortilèges : Appeler / Congédier Azathoth, Appeler / Congédier Nyogtha, Appeler / Congédier Shub-Niggurath, Contacter une Goule, Contacter un Habitant des sables, Terrible malédiction d'Azathoth, Poussière de Suleiman, Poudre d'Ibn-Ghazi, Flétrissement, Invoquer / Contrôler un Byakhee, Invoquer / Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer / Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs ; Notes : Ce fragment faisait partie des collections d'ouvrages du musée de l'Hermitage de Leningrad. Il fut saisi par le NKVD en 1939.

Cabala de Saboth
Langue : Hébreu — Mythe : 3
Complexité : Complexe (70 %) — SAN : 1
Durée : Semaines
Sortilèges : Prédiction (par l'arithmomancie) ; Notes : Il est nécessaire de réussir un jet de Mathématiques pour le comprendre. Document saisi en 1854 au cours d'un pogrom dirigé contre les communautés juives d'Ukraine.

Rasul Al-Albarin
Langue : Arabe — Mythe : 11
Complexité : Complexe (70 %) — SAN : 1
Durée : Semaines
Sortilèges : Conjurer le cristal de Mortlan, Enchanter un brasero, Signe de Voor ; Notes : Cet ouvrage, écrit vers l'an 900, tomba aux mains de l'*Ochrana* lors de l'arrestation d'un réfugié de la cour de l'empereur ottoman en 1789.

Dossiers de la Karotechia et leurs traductions russes
Langue : Allemand / Russe — Mythe : 1
Complexité : Délicat (30 %) — SAN : 1
Durée : Semaines
Sortilèges : Résurrection des Pertes ; Notes : Entre la Karotechia, Delta Green et le GRU SV-8 qui tous tentaient de détruire les archives de la première, peu de documents ont survécu. Ceux-ci ont été apportés par le docteur Peis, directeur du projet d'extension de la vie de Staline sur la fin des années 40 et le début des années 50.

La bibliothèque d'Ivan le Terrible

Traduction grecque du Necronomicon
Langue : Grec — Mythe : 17
Complexité : Complexe (70 %) — SAN : 1
Durée : Mois
Sortilèges : Appeler / Congédier Azathoth, Appeler / Congédier Cthugha, Appeler / Congédier Hastur, Appeler / Congédier Nyogtha, Appeler / Congédier Shub-Niggurath, Appeler / Congédier Yog-Sothoth, Contacter une Goule, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des sables, Domination, Terrible malédiction d'Azathoth, Poussière de Suleiman, Signe des Anciens, Poudre d'Ibn-Ghazi, Résurrection, Flétrissement, Invoquer / Contrôler un Byakhee, Invoquer / Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer / Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor ; Notes : Cet exemplaire est l'un des originaux copiés à la main par Theodorus Philetas en 950 de notre ère. Une mauvaise traduction en russe pleine de fautes est conservée dans les dossiers de *Smersh*.

Le Pnakotica
Langue : Grec — Mythe : 17
Complexité : Complexe (70 %) — SAN : 1
Durée : Semaines
Sortilèges : Contacter une Chose Très Ancienne, Créer un communicateur temporel, Identifier un esprit, Emprisonner l'esprit ; Notes : Ces anciens parchemins grecs détaillent l'histoire préhumaine telle que vue par la Grande Race de Yith, y compris de nombreuses informations sur les différentes races extraterrestres qui ont habité la Terre.

Hermès Trismégiste
Langue : Grec — Occultisme: 4
Complexité : Ardu (70 %) — SAN : 1
Durée : Semaines
Sortilèges : Répartition du Ka, Poussière funeste d'Hermès Trismégiste, Chant de Thoth, Miroir de Tharkun Atep, Sables de séparation, Sceau d'Isis, Mots de Sekhmenkenhep, Voix de Râ ; Notes : Nécessite des jets réussis en Astronomie, Chimie, Histoire, Médecine, Occultisme et Pharmacologie pour une compréhension complète. Ce livre a été copié directement d'un papyrus égyptien au troisième siècle avant Jésus Christ.

Le Testament de Carnamagos
Langue : Grec — Mythe : 6
Complexité : Complexe (70 %) — SAN : 1
Durée : Semaines
Sortilèges : Créer le Signe de Barzai, Appeler Quachil Uttaus, Pacte de Quachil Uttaus ; Notes : Cet ouvrage a un effet secondaire inattendu, celui de faire vieillir celui qui le termine de dix ans, vieillissement qui s'étend au mobilier à côté de lui. C'est ainsi qu'est mort le premier chercheur du NKVD à avoir étudier ce livre. Une partie scellée contient les mots interdits qui appellent Quachil Uttaus. Lorsque les sceaux furent levés et les mots prononcés, en 1934, Quachil Uttaus apparut et réduisit un second chercheur du NKVD en poussière. Le SV-8 considère ce volume comme très dangereux et nul n'y touche jamais — il est conservé dans un container de la taille d'un cercueil construit pour transporter du plutonium (et jamais utilisé ainsi). Les dossiers de *Smersh* renferment des notes sur son contenu.

tuant quatre de ses principaux chercheurs et endommageant gravement les installations de la Zone 51. Le désastre était presque total, mais MIROIR y vit une occasion rêvée. Après tout la perte du «Seau» (le surnom du vaisseau spatial) ne marquait pas la fin des opérations pour Majestic. Ils disposaient des restes d'autres accidents, bien qu'aucun ne soit en si bon état, et des signaux captés par le projet SIGMA depuis 1954. Le cryptographe chef de SIGMA, Abner Ringwood, était de plus en plus proche de la résolution du «Code Gordien», ouvrant ainsi la possibilité d'une communication avec les Greys. De plus, avec l'aide du projet GRENAT, MIROIR monta un plan selon lequel la «vérité» bénéficierait d'une fuite vers les Russes de façon à leur faire avaler un mensonge qu'il soit bon qu'ils croient.

Le plan fut mis à exécution lors de l'accident de la Zone 51. MIROIR déduisit, avec raison, que les sismographes soviétiques détecteraient la violente explosion souterraine qui avait détruit le Seau et le centre d'essai. De plus les satellites espions soviétiques dirigés par le GRU, avaient survolé le centre de test de Nellis avec une régularité accrue depuis l'accident. Normalement les opérations de réparations et de remise en état étaient menées selon un calendrier fait pour que les «oiseaux» soviétiques ne les surplombent pas à ces moments. MIROIR s'arrangea pour que de petits «accrocs» perturbent ce planning de façon à ce que les Russes en aient de petits aperçus. De toutes manières, les agents du GRU dans la région ne pouvaient pas approcher d'assez près pour prendre des photos utilisables des travaux, même s'ils rassemblaient des données des observations indiquant qu'une énorme opération de nettoyage était en cours.

Henry Watts

Un peu plus tard, au printemps 1973, MIROIR posa son appât : Henry Watts, un ancien ingénieur en aérospatiale ayant travaillé pour la NASA et Lockheed, en lui expliquant qu'il était là pour passer de fausses informations aux Russes, leur vendant une quantité de données concernant les OVNI et de la reconstitution à partir de pièces de technologie extraterrestre. Watts avait travaillé dans l'usine de Lockheed de Skunk, l'installation liée au centre d'essais de Nellis, où avait été conçus et testés des appareils tels que les avions espions U-2 et SR-71, mais il ignorait tout de Majestic-12 ou de l'appareil extraterrestre trouvé à Roswell. Watts ne pouvait pas approcher les Soviétiques de sa propre initiative, cela l'aurait rendu immédiatement suspect. MIROIR s'arrangea pour qu'il semble mûr pour être recruté par eux. Il fut renvoyé de son travail, s'endetta et fut arrêté et condamné pour conduite en état d'ivresse. Sachant que les Russes était toujours à l'affût d'employés «désabusés», MIROIR sut prendre patience.

A l'hiver 1974, cette patience reçut sa récompense. Des agents du GRU rattachés au SV-8 prirent contact avec Watts, après des mois de surveillance minutieuse. Son amertume concernant son renvoi, sa frustration à l'idée de ne pouvoir retrouver un emploi parce que son CV ne comportait que des boulots classifiés dont il ne pouvait parler, et son alcoolisme croissant en faisait une cible idéale. Il raconta à ses contacts du GRU qu'il avait travaillé dans la Zone 51, dans une installation chargée d'analyser la technologie extraterrestre et que le seul appareil de ce type en leur possession avait été détruit lorsque des chefs de projets qui avaient désespérément besoin de résultats tentèrent de remettre le système d'alimentation en énergie du vaisseau en marche. Le désastre avait détruit les installations et toutes les preuves et exemples de technologie étrangère en leur possession. Après quoi, le président Nixon aurait ordonné le démantèlement de l'agence chargée de la supervision du projet, appelée Majestic-12, et la redistribution de ses ressources aux divers services auxquelles elles avaient été empruntées.

Les agents du GRU écoutèrent avec attention, prirent beaucoup de notes et demandèrent des preuves. Watts répondit qu'il n'avait pu sortir le moindre document des laboratoires de la Zone 51 tant était serrée la sécurité des installations. Les employés et leurs et leurs vêtements étaient fouillés à chaque sortie du site. Avide d'argent, Watts leur dit connaître quelqu'un qui y travaillait encore et qu'il lui serait peut-être possible d'obtenir certains documents ou des preuves. Deux jours après, MIROIR, aidé par les «coups durs» de la section DELTA de NRO, assassinèrent leur pion Watts par injection d'une drogue qui provoquait une attaque cardiaque mortelle. Bien sûr, nul n'avait dit à Watts que le plan prévoyait dès le départ de le tuer pour rendre son histoire plus crédible.

Les agents du GRU dérobèrent des spécimens des tissus corporels de Watts lors de son autopsie et les firent analyser dans un laboratoire du KGB à Moscou. Les résultats indiquèrent la présence de paralysant musculaire sélectif qui avait provoqué la crise cardiaque, technique utilisé auparavant par Majestic-12 sur des agents du GRU. La mort de Watts du fait des agents de sécurité américains convainquit les Russes qu'il disait la vérité, au moins telle qu'il la connaissait. Aujourd'hui encore, le GRU est persuadé que les objets trouvés à Roswell sont d'origine extraterrestre, qu'ils ont été détruits par les Américains au cours de leurs expériences, qu'ils n'en ont tiré aucun avantage notable et que l'organisation créée pour les étudier et les exploiter, Majestic-12, a été démantelée.

Les suites de la manipulation

Le GRU s'était traditionnellement spécialisé dans l'espionnage envers des cibles high-tech du genre prestataires de la défense et laboratoires de recherches nationaux. Ils mirent à jour d'autres projets de Majestic-12 mais sans les relier à l'agence qu'ils pensaient dissoute en 1973. Ils croyaient que les projets EXCALIBUR, GABRIEL, ZEUS et JOSUE étaient dirigés contre l'URSS et pas contre des «étrangers venus de l'espace». EXCALIBUR serait la réponse américaine à la «cité» de contrôle et commandement souterraine construite sous l'Oural près de Chelyabinsk, du temps des Soviets. GABRIEL et ZEUS sont supposés faire partie du programme d'Initiative de Défense



Stratégique américain «Guerre des Étoiles» et JOSUE passe pour un programme d'armements biologiques secrets. Le GRU SV-8 n'a aucune idée du succès rencontré par les projets SIGMA et PLATON qui ont permis d'entrer en contact avec les Greys et la signature de l'Accord.

L'Objet

Le 29 janvier 1986, un objet tomba du ciel sur une montagne aux environs de la ville soviétique de Dal'negorsk, à plus de 450 kilomètres en nord de Vladivostok, sur une crête appelée «Pic 611». Il fut récupéré par les forces de défense aériennes soviétiques dirigées par le colonel Gennadi G. Silkin, agent d GRU, et renvoyé à Moscou pour analyses.

Après des mois de recherches minutieuses, les scientifiques russes présentèrent un rapport concluant que l'objet — une sphère d'environ cinquante centimètres de diamètre et pesant environ un kilo et demi, faite d'un matériau opaque non identifié se révélant impénétrable pour la science soviétique — avaient une origine extraterrestre et émanait d'une forme de vie intelligente.

On n'en apprit pas beaucoup plus. Les torches au magnésium ne faisaient pas fondre la coque, les acides ne la brûlaient pas, les foreuses à pointes en diamant ne la perçaient pas. Elle se montra étanche aux ondes radio ou sonores et aux rayons X. Elle présentait cependant une signature Kirlian bizarre qui amena un chercheur à émettre l'hypothèse que l'objet existerait peut-être dans plus de quatre dimensions. Elle n'émettait aucune radiation ni onde décelable, démentant ainsi l'hypothèse qu'il pourrait s'agir d'une sonde robotisée similaire au sondes soviétiques envoyées sur la Lune ou Vénus. Quelle pourrait être l'utilité d'une sonde qui ne renverrait aucune information à sa base pour analyse ?

Aujourd'hui, l'Objet de Dal'negorsk est conservé dans une cave d'une base de l'armée de l'air du district militaire de Moscou et on l'en sort régulièrement pour qu'il soit testé et examiné à nouveau par de nouveaux chercheurs. En dépit des dix années de recherches qu'ils lui ont consacrées, les Russes ne sont pas plus avancés dans la compréhension de ce dont il s'agit qu'au départ.

Malgré ces mystères, l'objet est notable pour plusieurs raisons : Il a confirmé que les soupçons du GRU SV-8 concernant la nature extraterrestre de l'incident de Roswell étaient hautement plausibles. Étant donné que ce spécimen de technologie extraterrestre était imperméable à la science soviétique, il y avait de bonnes raisons de penser qu'il en était de même pour les débris de Roswell. Il semble même probable que les Américains aient tiré encore moins de renseignements technologiques de leur analyse que les Russes. Plus important encore aux yeux du SV-8, l'objet représente un filet de sécurité pour l'organisation qui pourra le présenter pour justifier de son existence si le gouvernement russe s'intéresse à elle. Après tout, le SV-8 est au courant pour Roswell, feue Majestic-12 et a étudié le phénomène OVNI pendant

des décennies. Que pourrait-il y avoir de plus important que de démêler les fils de ce mystère interplanétaire, et qui est le mieux placé pour cela que le SV-8 ?

Les autres opérations de la Guerre Froide

Le GRU SV-8 a mené campagne contre tous les phénomènes paranormaux qu'il a pu détecté. Toutefois cette détection se produit souvent après les événements, rendant inutile toute intervention et ses agents se sont retrouvés souvent à nettoyer les débris, rassembler les indices restants et enregistrer les observations et souvenirs des témoins, en général avec l'aide de drogues telles que le sodium pentothal ou la scopolamine, ou d'appareils du genre polygraphes. Les rapports de la police ou de l'armée provenant de tout le Bloc Communiste furent ainsi auscultés à la recherche d'indices de menaces extraterrestres ou extraplanétaires.

Entre 1954 et 1991, au moins trois douzaines de cas furent ainsi l'objet d'enquêtes confirmant leur réalité. En 1957, une fouille archéologique en Mongolie servit de cadre à une intervention sanglante. En 1964, le GRU SV-8 enquêta sur l'assassinat d'un colonel de la DGI (*Direccion General de la Intelligencia*) cubaine tué par des pratiques de mage sympathique. En 1966, fut lancée une opération conjointe avec les forces nord-viêtnamiennes pour déblayer un repaire d'adorateurs dégénérés près de la Piste Ho Chi Minh. En 1968, fut menée et résolue l'enquête sur une série de meurtres à connotation occulte dont les victimes furent des jeunes femmes de Kiev. En 1974, l'organisation chercha la cause de la destruction de deux intercepteurs MiG-21 qui avaient tenté de tirer sur un objet non identifié. En 1976, un site archéologique des montagnes du Pamir, en Asie centrale, qui était à la source d'une manifestation d'une entité extradimensionnelle fut détruit. Enfin à la fin de 1982, après la mort du Premier secrétaire Leonid Brezhnev, le GRU SV-8 assassina un amant de la fille de ce dernier qui utilisait son influence sur elle, et donc sur son père, pour se procurer certains textes anciens et blasphématoires enfermé dans les caves du KGB.

L'opération Yamal

La dernière opération du GRU SV-8 au cours de l'ère soviétique eut lieu durant le coup d'état raté contre Mikhail Gorbachev. Le 18 août 1991, tandis que les conjurés lançaient leur manœuvre, un blizzard étrange provoqua une panne des radars du site d'alerte de la péninsule de Yamal. Non seulement le radar s'arrêta mais tout contact avec la base fut perdu, causant une énorme brèche dans le système de détection rapide des Soviétiques sur l'Arctique, la rendant vulnérable à une attaque nucléaire lancée de sous-marins situés au Nord.

Dans la panique et la confusion du coup d'état, l'arsenal nucléaire russe n'était pas sous le commandement des conjurés ni de Gorbachev. Les chefs des forces balistiques stratégiques, de l'Armée Rouge, des forces aériennes et navales contrôlaient chacun leurs missiles nucléaires. Certains membres de l'état-major estimaient que la base radar avaient été mise hors-service délibérément pour rendre l'URSS vulnérable à une attaque nucléaire et voulaient envoyer une salve préventive sur les Etats-Unis. Des esprits plus calmes eurent cependant le dernier mot et les forces aériennes et le commandement stratégique du théâtre d'opérations arctique envoyèrent une mission dans ce blizzard afin de faire un rapport sur les conditions de la base, afin de confirmer si une action hostile avait eu lieu. Le GRU SV-8 infiltra un officier dans l'équipe, en lui confiant des documents réunis par Gregor Studnikov dans les années 20, lors de son enquête sur le culte Evenki de Kotura, Seigneur des Vents. L'opération confirma la destruction délibérée du site, mais pas par des forces américaines ou de l'OTAN mais plutôt par des forces surnaturelles. Les sectateurs de Kotura avaient fait disparaître la station radar pour déclencher une guerre nucléaire avec l'Ouest, ce qui aurait amené un hiver nucléaire global, étendant ainsi l'influence de leur divinité arctique. L'équipe soviétique réussit à désamorcer la situation et à empêcher un échange de missiles thermonucléaires avec les Etats-Unis ; l'action des sectateurs fut signalée comme étant l'œuvre de terroristes tchétchènes.

SV-8 et Delta Green

SV-8 n'a jamais appris le démantèlement de Delta Green. L'organisation connaissait son existence depuis 1945 mais ne fut pleinement au courant de sa mission qu'en 1953. Nombreux étaient ceux au sein du GRU SV-8 qui estimaient que Delta Green pouvait se révéler un allié mais avec le Guerre Froide qui battait son plein, aucune tentative de dialogue ne fut engagée. Delta Green fut dissoute par le Pentagone en 1970 mais le GRU SV-8 n'en fut jamais averti, ce qui fait, assez ironiquement, que le SV-8 croit que Delta Green existe toujours et que Majestic-12 a été dissous.

Après la chute de l'URSS

Depuis la chute de l'URSS, les temps sont durs pour le SV-8. Ironie du sort, c'est la détente du système soviétique qui a fait le plus de mal au SV-8. Si le GRU a survécu à l'éclatement de l'Union Soviétique, le SV-8 et lui n'ont pratiquement plus de budget. Le budget de l'armée est passé sous supervision du Parlement, tout comme sa comptabilité. Le SV-8 a été forcé de cesser ses détournement de fonds du GRU après 1991 et a depuis dû survivre sur les maigres ressources clandestines mises en place en 1958, et plus réévaluées depuis 1976. Leurs yeux et leurs oreilles dans l'ancien empire soviétique se sont fermés, aucun nouvel agent n'a été recruté depuis 1991 et l'essentiel du personnel a été mis en retraite suite à des coupes budgétaires. Il peut se passer des mois sans que les employés ne soient payés et, si les autres agents du GRU ont des talents dans les domaines de la guerre

L'énigme de la Sphère

L'Objet de Dal'negorsk est en fait un vaisseau interstellaire appartenant à une race appelée Voyageurs, des parasites qui prennent le contrôle du système nerveux de leurs hôtes sur trois cent mondes dans cette galaxie (pour plus d'informations à leur sujet, reportez vous au scénario Marionnettes et Ombres chinoises, dans le livre Delta Green).

Ce Voyageur est arrivé sous forme larvaire et s'est échappé pour trouver un nouvel hôte, mais il choisit assez mal. Le mineur de Dal'negorsk sur lequel il jeta son dévolu avait la fâcheuse manie de boire une liqueur maison à base de liquide de freins et d'antigel. Si cette condition a permis au Voyageur d'y entrer par la bouche sans rencontrer de résistance, le degré d'ébriété du mineur proche du seuil mortel empêcha le parasite de prendre le contrôle de son système nerveux déjà bien endommagé. Ajoutons l'autre mauvaise habitude du mineur, à savoir celle de fumer au lit, et cela conduisit au décès prématuré du Voyageur, carbonisé avec son hôte, son règne de terreur terminé avant même d'avoir commencé.

Le Voyageur n'ayant pas eu la chance de prendre vraiment le contrôle d'un corps après son arrivée, son vaisseau était resté non dissimulé et, la chute ayant eu de nombreux témoins à Dal'negorsk, il ne se passa pas longtemps avant que l'armée de l'air et le GRU SV-8 ne le trouvent et s'en empare. Malheureusement pour tous les habitants de notre planète, ce vaisseau intact envoie un signal, non détectable par la technique terrienne, qui sert de balise pour amener d'autres Voyageurs sur Terre. C'est cette balise en fait qui a attiré ici le Voyageur de Marionnettes et Ombres Chinoises.

A moins que quelqu'un ne mette le vaisseau dans une fusée pour le renvoyer dans l'espace, ces créatures continueront à venir semer la mort sur notre planète.

et de l'espionnage qui leur assureront toujours de retrouver du travail, ceux du SV-8 n'ont pas cette chance. La plupart sont des chercheurs, des historiens ou des antiquaires, tous talents qui ne se convertissent pas facilement en espèces sonnantes et trébuchantes.

Le SV-8 est à moitié aveugle et quasiment impotent, et doit se reposer largement sur l'aide de ses agents retraités. Le personnel moscovite s'est réduit à dix-huit employés à plein temps seulement, et six secrétaires. Le SV-8 n'a plus les moyens, ni financiers ni humains, pour surveiller la République de Russie, encore moins l'ancien empire soviétique ou les pays satellites.

L'une des ressources qui lui restent consiste en un trésor en ouvrage du Mythe, artefacts, spécimens, photographies et rapports tombés aux mains de la Russie au cours des six derniers siècles. Certains, comme les livres de la Bibliothèque Secrète d'Ivan le Terrible, date du 15e siècle. Leurs origines sont aussi diverses que leur nombre le permet. Au cours des siècles ces trésors sont tombés entre les mains des Tsars, de leur police secrète, de l'église orthodoxe russe, de divers sectes ou cultes et, finalement, des communistes. Les objets les plus dangereux et les plus blasphématoires, en particulier les traductions grecque, russe et en gothique ancien du *Necronomicon* furent saisies par le SV-8 lors de la liquidation de *Smersh*. D'autres furent acquis en octobre 1991 lorsque, après le coup d'état avorté, le KGB fut divisé en quatre agences distinctes. Les agents du GRU furent prompts à piller les archives du KGB pour y prendre tout ce qui pouvait présenter un intérêt occulte.

L'appât et l'hameçon

Cet ensemble d'ouvrages est devenu le pivot de la nouvelle stratégie du SV-8 pour son combat contre les forces de l'occulte. Puisque le service ne peut plus rechercher les forces du mal, elle a choisi de les faire venir à elle.

Ce plan est né du cerveau du dernier chef en date du SV-8, le général Alexandr Fedorovich Zimyanin. Le SV-8 a fait courir parmi les trafiquants, opérateurs du marché noir et autres négociants en antiquité à travers l'Europe, le Moyen-Orient et l'Asie, une rumeur selon laquelle un ancien général du KGB corrompu état en possession d'artefacts précieux d'un grand intérêt pour les occultistes. Ces anciennes propriétés de l'état soviétique seraient à vendre pour un prix raisonnable. Ayant jeté ses lignes, le SV-8 attendit pour voir qui viendrait y goûter. Quiconque s'intéresserait au *Necronomicon*, à certains autres ouvrages blasphématoires ou faisant montre de connaissances trop étendues en occultisme étaient attiré à Moscou, arrêté, interrogé et assassiné, le corps disparaissant ensuite dans le crématoire du GRU. Ce plan avait toute la subtilité d'un marteau-pilon mais il se révéla terriblement efficace. Jusqu'à un certain point.

Plusieurs occultistes et bibliophiles furent amenés à Moscou et, s'ils avaient de la chance, furent abattus par les agents du SV-8 avant d'être jetés dans le crématoire. Parfois ces prisonniers niaient toute connaissance de tels cultes ou prétendaient être des indépendants luttant contre le Mythe. Quoi qu'il en soit, ils se retrouvèrent tous au même endroit. C'est alors, en novembre 1994, que se produisit la perte du *Necronomicon* gothique.

Le Necronomicon Gothique

Le SV-8 découvrit son existence lors de l'interrogatoire d'officiers de la Karotechia capturés en 1944. Il tenta de s'en emparer avant *Smersh* mais échoua et le *Necronomicon* fut envoyé à l'Est pour entrer dans la bibliothèque personnelle de Staline. L'ouvrage était toutefois écrit dans le langage ancien et éteint des Goths. Il fut donc mis de côté jusqu'à ce que l'on trouve un expert en cette langue, ce qui ne fut jamais considéré prioritaire, étant donnée l'existence d'une version traduite en russe à partir de la version grecque, et *Smersh* ne réalisa jamais l'importance et la puissance du texte gothique.

Après la mort de Staline, le *Necronomicon* gothique passa brièvement entre les mains de Laverti Beria et, après sa propre liquidation, tomba en possession du GRU SV-8 où il demeura. En 1994, un groupe de truands russes contactèrent l'agent du GRU SV-8 Petr I. Zborowski (qui se faisait passer pour le général corrompu) pour l'informer de leur intérêt pour le *Necronomicon* gothique. Ils servaient d'intermédiaires à un acheteur étranger restant anonyme que le SV-8 voulut identifier. Il fut donc décidé de pousser les négociations un peu plus loin que d'habitude. Les truands firent savoir qu'ils amèneraient un professeur d'archéologie renommé pour authentifier l'ouvrage, ce qui obligea le GRU SV-8 à présenter l'original lors de l'entrevue qui suivit dans l'aéroport international de Moscou. La sécurité des deux partis seraient assurée par la présence de détecteurs de métaux et de centaines de policiers de l'aéroport et de douaniers (des anciens du KGB). Le fait que le GRU SV-8 acceptent les conditions de cette entrevue «sécurisée» montre bien leur naïveté en ce qui concerne la réalité de la loi et l'ordre régnant dans le Moscou post-soviétique.

Après qu'ai été confirmée l'authenticité du *Necronomicon* gothique, une équipe *Organyzatsia* fit son apparition et commença à tirer sur tout le monde avec des armes qui avaient curieusement échappé aux détecteurs de métaux de l'aéroport. L'agent Zborowski fut tué, tout comme l'archéologue russe. L'équipe de renfort du SV-8 intervint et une fusillade s'ensuivit. Les truands de l'*Organyzatsia* s'enfuirent avec l'aide de plusieurs dizaines de policiers et douaniers qu'ils avaient soigneusement achetés avant la rencontre. Les agents du GRU eurent la chance de s'en sortir avec un minimum de blessures et deux morts.

Le SV-8 n'était pas en position pour enlever, interroger ou même assassiner les gangsters responsables de la fusillade. Si leurs tueurs avaient attaqué les agents du GRU au cours d'une mission officielle, des représailles auraient pu être envisagées, mais cette opération s'était déroulée sur le territoire russe, hors de la juridiction du GRU et sans aucune couverture officielle de quiconque en dehors du SV-8. Le

général Zimyanin décida plutôt d'infiltrer un de ses agents, Yuri N. Krylov, dans l'*Organyzatsia*. Krylov est maintenant sur la piste de l'homme qui a engagé la pègre pour s'emparer du *Necronomicon*. Sa mission l'a mené en Europe de l'Ouest, au Moyen-Orient et maintenant en Amérique Latine, en suivant les pistes menant aux nouveaux propriétaires du livre.
Pendant ce temps, le général Zimyanin a décidé de réactiver l'opération Appât et Hameçon, mais cette fois avec plus de précautions, plus de sécurité et une bonne dose de paranoïa. Il est bien décidé à ce qu'un tel désastre ne se reproduise pas.

Implication de Delta Green

Le GRU SV-8 est surtout prévu pour être un allié potentiel pour Delta Green, un indice comme quoi ils ne sont pas seuls dans leur lutte contre le Mythe et la Fin des Temps qui approche. Quoiqu'utile, le SV-8 a des moyens et un pouvoir très limités. Si des relations pouvaient être établies entre les deux agences, le SV-8 pourrait devenir une ressource très utile pour la consultation de vieux ouvrages du Mythe. Après tout, il a encore une version grecque du *Necronomicon* en excellent état. Le SV-8 peut fournir beaucoup d'informations pour tout ce qui concerne le contrôle et le renvoi de menaces liées au Mythe, tandis que Delta Green est à même de faire le travail sur le terrain. Bien sûr le problème dans ce cas est d'identifier la bestiole du Mythe avant d'avoir besoin du sortilège capable de s'en débarrasser. Préparer un sort de Contrôle d'un Byakhee ne servira pas à grand chose à des investigateurs qui s'en vont combattre de l'Horreur Chasseresse. Considérant la situation financière actuelle du GRU SV-8 et son manque d'accès à des sources de renseignement utiles, le général Zimyanin sera prêt à envisager une coopération entre les deux groupes. Toutefois les Russes se montreront très prudents et méfiants, évitant en permanence de trop s'exposer à leurs «alliés» américains. Ils veulent être sûr que Delta Green n'a pas été infiltrée par une agence du genre de *Smersh* et qu'elle n'est pas corrompue par le Mythe. Enfin la fierté russe va influer sur leurs relations avec Delta Green. Les officiers du GRU SV-8, Zimyanin en tête, ne veulent pas que leurs homologues américains puissent se rendre compte à quel point leur situation est difficile et la chute du Communisme a entamé leur prestige et leur pouvoir.

Les Skoptsis

Le GRU SV-8 étant déjà sur les traces de l'Icône Noire manquante de la Magna Mater, il est fort probable que des agents de Delta Green enquêtant sur les Skoptsis (qui sont décrits dans le chapitre suivant) le trouveront sur leur chemin. Savoir s'ils deviendront alliés ou ennemis dépendra de la façon dont les joueurs réagiront.

La Karotechia

Delta Green et le SV-8 peuvent aussi se rencontrer dans le cadre d'une campagne centrée sur la Karotechia. Récupérer le *Necronomicon* gothique est numéro un dans l'ordre de priorité du SV-8 mais ce dernier ne sait rien de l'existence actuelle de la Karotechia, ni du fait que le Reinhard Galt qui a volé le livre est le même qui servit dans les SS durant la guerre. Si les agents de Delta Green rencontrent ceux du SV-8, ils pourront peut-être leur fournir de nombreuses pièces manquantes du puzzle sur lequel ils travaillent. Ce serait un bon coup de nostalgie d'avoir des Américains et des Russes réunis pour cogner du Nazi.

La Destinée

Le GRU SV-8 peut facilement croiser sur son chemin des agents de Stephen Alzis et de la Destinée, du fait de ses efforts pour attirer les individus intéressés par l'achat de pièces occultes importantes. Toutefois le SV-8 est très mal équipé pour mener une enquête aux États-Unis, ce qui fournirait un bon moyen d'amener Delta Green et le SV-8 à coopérer. Heureusement pour le SV-8, Alzis n'enverra probablement que des Adeptes à Moscou pour négocier l'achat de pièces du Mythe. Si le SV-8 assassine ou capture un Adepte, il ne se donnera même pas la peine de riposter. Les Adeptes n'en savent pas assez pour représenter une menace et ils sont s facilement remplaçables que des représailles ne s'imposeraient vraiment pas.

Phénomène X

Avec l'ouverture de l'Union Soviétique, le SV-8 va avoir de nombreuses occasions de croiser des équipes de journalistes comme celle de *Phénomène X* (décrit plus loin dans cet ouvrage). Les soviétiques ont longtemps soutenu l'effort de recherches pseudo-scientifiques dans le domaine des phénomènes psychiques, et a ses propres légendes, mythes et histoires de fantômes. Il est probable que Phénomène X fasse un sujet sur la version sibérienne du Bigfoot, l'Alma, ou sur certains des prétendus médiums de l'ancienne URSS. La communauté ufologue est très dense et enthousiaste en Russie. Les lignes de communication et de commerce avec l'Ouest s'étant ouvertes, il est probable que SaucerWatch a des correspondants en Russie. Bien sûr, la dernière chose que souhaite une équipe d'enquêteurs de SaucerWatch c'est d'être pris pour des espions par le Bureau Fédéral de Sécurité russe (le FSB) ; et ce serait encore pire d'être pris pour des sectateurs par le GRU SV-8.

Majestic-12

Le GRU SV-8 serait très intéressé d'apprendre que Majestic-12 existe toujours. Si Delta Green l'en informe, en précisant que ces agences ont des liens avec les mêmes horreurs surnaturelles que celles que le SV-8 a pourchassé depuis les années 30, *Spetsialni Viedotstvo8* deviendra un allié constant et un ennemi implacable pour ses adversaires.



Général Alexandr Fedorovich Zimyanin

Directeur du GRU SV-8, 78 ans

Éducation : Académie Militaire Franze de Leningrad (aujourd'hui St Petersbourg)
Profession : Directeur du GRU SV-8

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	24	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	49

Compétences

Athlétisme	48 %
Baratin	66 %
Bibliothèque	34 %
Contacts & Ressources	71 %
Discrétion	52 %
Écouter	41 %
Interroger	52 %
Mythe de Cthulhu	25 %
Négociation	84 %
Occultisme	22 %
Orientation	39 %
Parachutisme	43 %
Persuasion	77 %
Psychologie	86 %
Sciences humaines	
Histoire	52 %
Se cacher	32 %
Trouver Objet Caché	71 %
Vigilance	63 %

Langues

Russe	99 %
Anglais	28 %
Allemand	26 %

Combat

• Bagarre	62 %
• Systema	48 %
• Armes de poing	57 %
Makarov PM, dégâts 1D10	
• Armes automatiquess	66 %
AKS-74U, dégâts 2D8	

Général Alexandr F. Zimyanin

Le général Alexandr F. Zimyanin n'est plus l'homme qu'il était autrefois et il n'est pas non plus celui qu'il paraît. Né en Sibérie, près du lac Baikal, Zimyanin grandit durant le règne de Staline et la Grande Guerre patriotique. Son père et ses oncles servirent et périrent pour participer à la défense par le camarade Staline de la Mère Patrie contre les forces du fascisme. Cela lui assura son admission dans l'une des Académies Militaires Suvorov et sa promotion d'officier en 1950. Sa première mission l'amena au sein des observateurs soviétiques assignés à la République Populaire de Corée durant la tentative menée par ce pays de libérer sa moitié sud du joug de l'oppression coloniale. Zimyanin s'y distingua et fut invité à rejoindre les *Spetsnaz* de l'Armée Rouge, la crème de l'élite des forces russes. Il y reçut un entraînement couvrant toutes les façons de donner la mort, les moyens d'évasion, esquive et destruction connus de la science militaire soviétique. Il mena plus d'une mission en pays hostiles ou neutres, pour y neutraliser des menaces pour la *Rodina* et la révolution mondiale.

En mai 1969, le colonel Zimyanin dirigeait en mission une équipe de *Spetsnaz*, traversant les montagnes de Tian Shan, en Chine communiste, et le désert du Taklimakan, dans la province de Xinjiang. Les relations sino-soviétiques étaient au plus bas depuis les accrochages frontaliers entre des unités du KGB et de l'Armée de Libération du Peuple sur la rivière Ussuri, en mars de la même année. La mission de Zimyanin était d'effectuer une reconnaissance photographique des sites de lancement de missiles balistiques expérimentaux chinois dans le désert et de déterminer s'ils étaient proches de la phase de déploiement. En lieu de quoi, ses hommes et lui trouvèrent le Plateau de Leng, ou plutôt ce fut le plateau qui les trouva. Pénétrant dans les Contrées du Rêve, Zimyani et ses équipiers marchèrent durant des semaines dans les solitudes glacées, attirés vers un phare d'une hauteur surnaturelle qui les mena à un monastère entouré d'anneaux concentriques de monolithes, mais ils ne s'en approchèrent pas. Quelque chose leur disait que seules la folie et la mort les attendaient là en bas. Après des mois passés à éviter des groupes de créatures dégénérées semblables à des satyres qui les pourchassaient et à échapper à des dizaines d'attaques suicides, Zimyanin et son équipe furent capturé et amenés chargés de chaînes jusqu'à une cité de pierre noire, tombant en ruine et presque abandonnée, appelée Sarkomand. Au cours des années qui suivirent, ses hommes moururent en captivité mais Zimyanin, poussé par la seule force de sa volonté, survécut et s'évada.

Après trois années passées sur la Plateau de Leng, Zimyanin en émergea seul et prit le chemin du retour à travers les montagnes, vers l'URSS. Une fois rentré, il appris que dans notre univers, il ne s'était passé que six jours. Il inventa une histoire d'embuscade tendue par des soldats chinois mais le GRU n'y crut pas vraiment. Comment en effet avait-il pu faire pousser sa barbe et ses cheveux jusqu'aux épaules en une seule semaine ? Comment se faisait-il que son corps présentait des cicatrices là où d'après son dossier médical, il n'y en avait pas, en particulier sur ses chevilles, ses poignets et son cou, comme s'il avait été enchaîné durant des mois ? Comment ses côtes, ses poignets et ses clavicules, qui portaient des traces de fracture, avaient-ils pu guérir en quelques jours ? Et comment les caries dans sa bouche avaient-elles pu apparaître aussi rapidement ? Sous l'effet de la scopolamine, Zimyanin dévoila ce qui s'était réellement passé au GRU SV-8. Du fait de son contact prolongé avec le surnaturel, Zimyanin fut incorporé immédiatement dans l'organisation.

Le Plateau de Leng avait projeté Zimyanin dans un monde hors du champ de la dialectique Marxiste-léniniste et le SV-8 lui procura le moyen de gérer ses expériences sans y perdre la raison. Il ne s'agissait pas de magie au sens conventionnel du terme et ces hommes-bêtes n'étaient pas des démons comme sa *babushka* les auraient imaginés, mais des choses d'au-delà de l'univers physique. Zimyanin considérait Leng comme une dimension alternative, un exemple de ce que le monde serait si les horreurs y prenait pied. Il décida de consacrer sa vie à ce qu'un tel cauchemar ne vienne jamais.

Zimyanin et le GRU SV-8 ont cependant survécu à l'empire pour la protection duquel ils luttaient. Mais qu'était donc l'URSS sinon un autre nom pour la Russie et ses conquêtes ? Zimyanin était monté en grade jusqu'à diriger le GRU SV-8, grade qu'il entend occuper jusqu'à sa mort. Le pouvoir et l'influence ne l'intéressent pas ; il ne croit tout simplement pas qu'il existe quelqu'un capable de faire ce travail mieux que lui. Zimyanin s'est très vite habitué à la nouvelle ère post-soviétique. Aller «à la pêche» aux sectateurs en se servant du trésor occulte du SV-8 comme appât était son idée. Sa plus grande peur à présent est l'usage que l'on peut faire du *Necronomicon* gothique qui a été dérobé. Il craint aussi ses rêves, sachant instinctivement que s'il rêve trop profondément il pourrait se retrouver debout entre les monolithes devant les portes du monastère et de la folie qui l'y attend. Il avale des drogues destinée à supprimer le sommeil paradoxal chaque nuit, en les faisant descendre avec de la vodka. Il fume et boit avec modération, bien que ce qu'un Russe appellera «modération» sera très certainement très excessif pour un américain.

Folie permanente

Hypnophobie (peur des rêves)

Description

Le général Alexandr Fedorovich Zimyanin est un Sibérien : tanné, imposant et silencieux. Son visage est si profondément marqué qu'à première vue on pourrait penser qu'il a été blessé dans un combat au couteau. Ses yeux sombres de Tartare sont plissés, ses sourcils épais et denses. Ses joues creusées lui donnent l'air un peu sous-alimenté. Il a le cheveu noir avec des bandes grises qui vont s'élargissant aux tempes. Autrefois énorme et puissant, les années n'ont pas été plus tendres envers lui qu'envers la Russie. Son corps est un labyrinthe de cicatrices laissées par les fouets et bâtons des Hommes de Leng durant sa captivité dans les Contrées du Rêve.

Major Ekaterina Pokrovsky

Le major Pokrovsky était une enfant d'intellectuels. Née à Akademgorodok, un «espace de réflexion» proche de Novosibirsk, elle fut Jeune Pionnière et membre du Parti durant ses études, axées sur l'ethnographie et l'exploration des divers peuplades indigènes, langages, cultures et folklore de l'Union Soviétique. Naturellement polyglotte, elle maîtrisa rapidement plusieurs dialectes sibériens. Elle épousa un officier de l'Armée Soviétique, Yevgeni Khrenov et vint s'installer en Europe de l'Est, où son époux périt lors de l'invasion de la Tchécoslovaquie. Avec deux enfants à charge, Ekaterina entra dans l'Armée comme interprète, son don pour les langues se révélant un atout précieux et elle se retrouva bientôt engagée dans des travaux d'espionnage.

En 1975, alors qu'elle travaillait pour le service de renseignement du quartier général du Théâtre d'Opération du Grand Est, Pokrovsky fut employée pour une opération du GRU SV-8, son cursus en ethnographie et folklore furent d'un grand secours à une équipe du SV-8 pour appréhender un groupe de Buryats impliqués dans des enlèvements d'enfants sacrifiés au cours de cérémonies païennes. Une fois ses talents de linguiste remarqués, elle fut engagée pour travailler avec le SV-8 au quartier général du GRU près de Moscou. Sa première idée concernant le SV-8 était que cela ne changerait rien pour elle, sinon une petite augmentation de salaire, quelques privilèges supplémentaires et un appartement à Moscou, mais il ne lui fallut pas longtemps pour se convaincre de la puissance et du danger de l'occulte.

Ce fut à nouveau son aptitude linguistique qui lui valut d'être transférée aux archives où elle servit d'assistante à Konstantin Fedorchuk, leur responsable. Ce dernier perdit cependant la raison en 1988 et tenta de détruire les archives en remplissant le réservoir du système anti-incendie d'essence et en tentant d'allumer un petit feu. Au mépris des consignes du SV-8, il avait lu plusieurs des livres dont il avait la garde, y compris la traduction russe du *Necronomicon*. Pokrovsky fut forcée de le tuer avant qu'il ne puisse s'immoler avec les archives.

Le major Pokrovsky est maintenant la gardienne des archives du GRU SV-8 depuis près de dix ans. Elle prend sa tâche très au sérieux et les plus extrêmes précautions lorsqu'elle a affaire à quelqu'un qui doit accéder aux archives. En dehors de son assistant, le capitaine Vladimir Arbatov, et d'elle-même, seul le général Zimyanin connaît leur emplacement et sa connaissance de leur contenu est ridicule comparée à celle de Pokrovsky. Elle avait l'habitude d'étudier ce contenu, lisant les dossiers de *Smersh* et de la Karotechia, mais a cessé depuis qu'elle a dû abattre son prédécesseur bavant et balbutiant. Son assistant et elle se surveillent mutuellement en permanence pour s'assurer qu'aucun d'eux n'essaie de lire le *Necronomicon* ou une de ses traductions. Bien qu'elle ne les connaisse pas elle-même, le major Pokrovsky sait que les dossiers de *Smersh* et de la Karotechia contiennent des «formules» permettant de traiter certaines entités d'autres plans d'existence.

Description

Le major Ekaterina Pokrovsky a été une vraie beauté. Si elle était née à l'Ouest, les photographes de mode et les agents de Hollywood se la seraient arrachée. Aujourd'hui cette beauté est toujours là, mais cachée derrière un uniforme mal coupé, plus de trente kilos de trop et trente ans passés à combattre le Mythe. Elle mesure 1,75 mètre et pèse plus de quatre-vingt-dix kilos, avec des yeux bleu hiver et des cheveux blonds très pâles tombants jusqu'à ses épaules (elle les garde en chignon quand elle est en service). Elle a les pommettes larges et des lèvres bien pleines. Avec les vêtements adéquats, elle pourrait passer pour l'impératrice russe dont elle porte le nom.





Major Ekaterina Pokrovsky

La Femme qui en sait trop, 63 ans

Éducation : Académie des sciences, branche de Novossibirsk, Doctorat en ethnologie.
Profession : Chef des archives, GRU SV-8

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	23	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	33

Compétences

Bibliothèque	59 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Occultisme	69 %
Sciences humaines	
Anthropologie	67 %
Histoire	64 %

Langues

Russe	99 %
Grec ancien	63 %
Chinois	62 %
Allemand	52 %
Anglais	44 %
Nenet	39 %
Buryat	37 %
Yakoute	37 %
Evenki	33 %
Tuvan	22 %
Chukchi	21 %

Combat

• Armes de poing 43 %
PSM 5,42 mm, dégâts 1D6+1



Colonel Viktor Adamovitch Sterlikov

Soldeur de talents rares, 48 ans

Éducation : Académie militaire Suvorav , École du haut commandement des forces aéroportées
Profession : Organisateur de commandos mercenaires et de Spetsnaz

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	17
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	56 %
Contacts & Ressources	69 %
Discrétion	51 %
Interroger	70 %
Orientation	52 %
Parachutisme	44 %
Persuasion	36 %
Pister	56 %
Psychologie	48 %
Se cacher	53 %
Vigilance	58 %

Langues

Russe	99 %
Pushtu (Afghan)	23 %

Combat

- Bagarre 51 %
- Systema 49 %
- Armes blanches 42 %
  Poignard Commando, dégâts 1D4+2 + impact
- Armes de poing 51 %
  Yarigin PYa, dégâts 1D10
- Armes automatiquess 67 %
  AEK-971, dégâts 2D8
  KBP PP-2000, dégâts 1D10

Colonel Viktor Adamovich Sterlikov

Le colonel Viktor Sterlikov débuta sa carrière comme diplômé de l'Académie Militaire Suvorov, en se portant volontaire pour les forces aéroportées, dans lesquelles il servit avec la 105e Division d'Assaut Aéroportée durant la prise de Kabul, en Afghanistan, en décembre 1979. Ses réussites attirèrent l'attention de Second Directoire du GRU, les *Spetsnaz*. Sterlikov suivit leur entraînement et retourna en Afghanistan en 1981, y passant les huit années qui suivirent en diverses missions de lutte anti-insurrection contre les guérillas moudjahidin. Ce fut au cours d'une de ces missions que Sterlikov se trouva confronté à une menace surnaturelle.

Le capitaine Sterlikov et son escouade de *Spetsnaz* se trouvaient dans une base aérienne servant de dépôt arrière pour se reposer et se ré-équiper lorsqu'ils furent attaqués au cours de la nuit. Ce n'était cependant pas une attaque ordinaire : pas de mortiers, pas de sapeurs infiltrant les barrières de barbelés. Les dépôts de munitions et d'essence explosèrent simplement, détruisant des dizaines d'avions et tuant ou blessant des centaines d'hommes. Dans l'enfer qui suivit, Sterlikov vit des étoiles brillantes et voltigeantes, brûlantes au point d'en paraître blanches, se déplaçant comme des guêpes en folie en traversant la base, laissant une traînée de feu derrière elles. Il échappa de peu à l'incinération en sautant dans un puits et en y demeurant jusqu'à ce que tout soit terminé. Un groupe d'agents du SV-8 qui se trouvaient sur la base étaient la cible de l'attaque mais ils en réchappèrent. Ils contactèrent Sterlikov et lui proposèrent une chance de venger ses camarades carbonisés par les «démons de feu». Ensemble, ils traquèrent et éliminèrent les «Zhorasteristes», la secte qui avait lancé l'attaque. A partir de ce moment, Sterlikov partagea sa loyauté entre les *Spetsnaz* de l'Armée Rouge et le GRU SV-8.

Le conflit afghan eu pour résultat que des centaines d'hommes ayant suivi l'entraînement des *Spetsnaz* se retrouvèrent infirmes, physiquement ou moralement, ce qui les retirait du service dans cette unité. La plupart d'entre eux se tournèrent vers le marché international des mercenaires. Les gouvernements soviétique et russe tolérèrent ce fait, au départ, parce qu'il leur permettait d'avoir officieusement des yeux et des oreilles dans tous les conflits autour du monde.

Le travail actuel de Sterlikov dans les *Spetsnaz* est de tenir à jour des listes de ces hommes et de leurs activités et déplacements à travers le globe. Il aide à arranger des contacts entre les mercenaires et le marché auquel ils vendent leurs dangereux talents, et le GRU prend une commission d'intermédiaire au passage. En tant que contact de centaines de «correspondants» du GRU répartis sur des dizaines de sites inconnus autant que mortels, Sterlikov est destinataire de nombreuses informations dont certaines intéressent le SV-8. Sa principale mission vis à vis de ce dernier est cependant d'organiser des commandos formés d'ex *Spetsnaz* pour le SV-8 chaque fois que celui-ci a besoin de muscle qu'il puisse nier connaître dans une de ses opérations.

Le colonel Sterlikov croit que le paranormal, et les créatures qu'on rencontre parfois et qui lui sont liées, se situent quelque part entre les extraterrestres et les échappés de la cryptozoologie. Il ne croit pas aux dieux et démons. C'est un soldat déterminé, fier des services rendus à l'URSS, même s'il n'a jamais eu trop foi au Communisme. Il croit au futur glorieux qui s'ouvre à la Russie, malgré le désespoir du présent. Politiquement, c'est un nationaliste, il se méfie de l'Ouest et déteste la corruption de son gouvernement et la négligence de celui-ci en ce qui concerne les forces armées. C'est un fervent partisan du général Alxandr Lebed, ancien para et vétéran du conflit afghan. Sa femme Marisa et ses deux fils, Andrei et Arkadi vivent avec lui dans les baraquements des officiers de l'école de Commandement des Forces Aéroportées de Ryazan.

Description

Le Colonel Viktor Adamovich Sterlikov est un homme à la musculature et à la posture imposante avec ses 2,01 m pour 115 kg. Son visage est dur et les traits saillants de sa mâchoire carrée accentuent un air sévère et déterminé, ses poings ressemblent à des enclumes et ses cheveux coupés ras sont épais tout comme ses sourcils. C'est un homme physiquement démonstratif, mais autour de ses subordonnés, son comportement calme et assuré cache un caractère menaçant à peine dissimulé.

Colonel Gennadi Grigorevich Silkin

Le colonel Gennadi Grigorevich Silkin débuta dans l'Armée de l'air rouge russe. Ses yeux le cantonnèrent au sol mais il garda toujours son amour des avions et de la technologie aérospatiale. Ingénieur confirmé, il aboutit dans les services de renseignements en tant qu'analyste des techniques étrangères. Il parcourut le monde, inspectant des avions occidentaux qui s'étaient écrasés ou avaient été abattus au cours de l'un des nombreux conflits mineurs de la Guerre Froide et en récupérant des morceaux. Il était très bon dans ce boulot, ce qui l'amena dans les terrains les moins hospitaliers et les zones de combat les plus dangereuses de la planète. Son sang-froid face au feu et sa compétence firent grande impression sur ceux qu'il servait. En 1978, le GRU SV-8, cherchant quelqu'un pour se joindre à l'Unité d'Évaluation des Objets Spatiaux Étrangers — une version réduite du Projet POUSSIERE LUNAIRE de Majestic-12 —, le remarqua. Silkin y entra mais restait sceptique quant aux chances de l'Unité de trouver quelque chose de plus exotique qu'un satellite espion américain. Après huit années passées à nettoyer les débris spatiaux des autres nations, Gennadi Silkin éprouva le choc de sa vie.

En 1986, un objet extraterrestre tomba du ciel aux abords de la ville sibérienne de Dal'negorsk. Le major Silkin dirigeait l'équipe du GRU SV-8 qui récupéra l'objet, coordonna les examens et signa le rapport final sur son origine extraterrestre et liée à une vie intelligente. Mais ce qui aurait dû être une découverte scientifique plaçant le nom de Silkin aux côtés de ceux de Colomb, Pasteur, Oppenheimer ou Einstein fut relégué dans le monde des "secrets d'état". Silkin broya du noir, espérant que les choses changeraient lorsque l'URSS devint la République de Russie, mais ce fut à nouveau repoussé par le général Zimyanin. En fait Silkin lui-même, au fond de son cœur, ne souhaitait pas que le rapport sur l'objet de Dal'negorsk soit rendu public. La sphère avait gardé tous ses secrets et toute déclaration public n'aurait fait qu'inciter les Américains à demander avec insistance qu'on la leur remette. Le Ciel fasse que les Américains ne puisse percer son mystère après que les Russes y aient échoué durant douze années d'efforts. Silkin croyait l'objet une sonde inhabitée dont les capacités motrices et de transmission de données avait été endommagée ou n'avait pas fonctionné. Ayant cette idée en tête, il pensait que ses propriétaires viendraient la chercher ou qu'ils en enverraient une autre. Silkin, ayant accès à tous les rapports relatifs aux OVNI dressés à travers l'empire soviétique depuis 1917 (ainsi qu'au dossiers du GRU concernant l'incident de Roswell et Majestic-12), estimait que le prochain contact se produirait dans un futur plutôt proche que lointain. Toutes les questions trouveraient alors une réponse. Et parfois dans le silence de la nuit quand il n'arrive pas à dormir, le colonel Silkin se demande si nous aimeront les réponses.

Aujourd'hui, l'Unité d'Évaluation de Silkin représente la seule branche «opérationnelle» du GRU SV-8 officiellement reconnue par sa charte secrète datant de Staline. Les autres membres de l'Unité comptent parmi eux un officier du GRU ayant la double compétence pilote d'avion et d'hélicoptère et un spécialiste des interrogatoires du GRU possédant quatorze langues. Tous trois sont entraînés en vue de mission d'insertion aéroportée. Ils bénéficient de toute l'autorité du GRU mais doivent se reposer sur les moyens de bases militaires locales pour localiser, encercler, récupérer et ramener à Moscou tout «Objet Spatial Étranger».

Sans le statut légal de l'Unité, il serait impossible au SV-8 de mener à bien ses missions relatives aux phénomènes surnaturels. Silkin et son équipe n'ont rencontré aucune horreur ni créature surnaturelles mais tant qu'il continue à traquer tout ce qui tombe du ciel, ce n'est qu'une question de temps avant que ça arrive. Si cela devait se produire et que Silkin en réchappe, physiquement et mentalement, il serait alors mis au fait de la «véritable» mission du SV-8.

Description

Le colonel Gennadi Silkin est un véritable épouvantail, grand et maigre comme un manche à balai. Son uniforme militaire l'avale totalement. Il a des cheveux blonds coupés courts et des lunettes cerclées d'acier qui accentuent la froideur de son regard. Le visage est long, étroit, avec un menton en galoche, de hautes pommettes et un front dégagé. C'est un homme sérieux qui souhaite qu'on le prenne comme tel. En conséquence, il sourit rarement et en se forçant. Silkin est un fou de travail, accaparant trop des responsabilités dans son entourage, sans déléguer à ses subordonnés. Il n'est pas à l'aise quand il doit laisser beaucoup de travail aux autres.



Colonel Gennadi Grigorevich Silkin

Chasseur d'OVNI russe, 56 ans

Éducation : Doctorat en ingénierie aérospatiale, Université de Moscou
Profession : Chef de l'Unité d'Évaluation des Objets Spatiaux Étrangers

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	58 %
Bricolage	60 %
Conduire	
Automobile	42 %
Contacts & Ressources	57 %
Interroger	47 %
Métier	
Informatique	43 %
Orientation	53 %
Parachutisme	44 %
Sciences formelles	
Astronomie	22 %
Électricité	71 %
Électronique	74 %
Mécanique	66 %
Physique	69 %
Sciences humaines	
Science militaire	63 %
Trouver Objet Caché	77 %
Vigilance	53 %

Langues

Russe	99 %

Combat

• Armes de poing	53 %
Yarigin PYa, dégâts 1D10	



Anatoli Semenovich Ogarkov

Anatoli Semenovich Ogarkov

Trafiquant d'armes et allié du SV-8, 79 ans

Éducation : Maîtrise de littérature anglaise, Université de Moscou
Profession : Ex général du GRU, marchand d'armes et trafiquant d'antiquités.

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	63

Compétences

Baratin	58 %
Bureaucratie	60 %
Comptabilité	37 %
Contacts & Ressources	75 %
Crédit	54 %
Discrétion	42 %
Dissimulation	36 %
Écouter	32 %
Imposture	36 %
Métier	
Contrefaçon	41 %
Négociation	71 %
Persuasion	56 %
Psychologie	74 %
Se cacher	39 %
Trouver Objet Caché	67 %
Vigilance	71 %

Langues

Russe	99 %
Anglais	72 %

Combat

• Armes de poing	63 %
Ruger SR9, dégâts 1D10	

A l'âge de seize ans, le général Anatoli Semenovich Ogarkov était tirailleur durant la Grande Guerre patriotique. Il suivit ensuite les cours de l'université de Moscou et les écoles d'aspirants officiers. Une fois gradé, il obtint un poste à l'état-major du renseignement et finit par être enrôlé dans le Directoire du Renseignement Etranger du GRU. Sa maîtrise de la langue anglaise le fit affecter à plusieurs missions dans un large éventail de contrées anglophones dont le Canada, les États-Unis, le Royaume-Uni, Malte, le Nigeria, l'Afrique du Sud, Singapour, l'Inde, l'Australie et Brunei. Il fut impliqué dès cette époque dans des ventes d'armes et des fournitures de conseillers militaire à divers gouvernements autour du globe. Enfin il fut promu à la tête du programme de conseil militaire du GRU.

En 1971, lors d'une mission en Angleterre, Ogarkov découvrit le SV-8 et le monde surnaturel. L'un de ses agents, Lila Padol, était la maîtresse d'un mathématicien excentrique nommé Nathaniel Butler, lequel avait un poste au GCHQ, l'organisation anglaise chargée du chiffrement et déchiffrement de messages. Un coup de fil de Padol avertit Ogarkov que Butler avait eu une sorte de dépression tandis qu'il travaillait sur une de ses expériences.

Quand Ogarkov arriva, il découvrit Butler hystérique, pleurant et balbutiant qu'il n'était pas Butler mais Padol prise au piège dans le corps de ce dernier. L'ayant fait enfermé dans un de ses repaires, Ogarkov fit venir des spécialistes en psychiatrie, interrogation assistée par les drogues et hypnotisme mais aucun ne put lui fournir d'explication lui expliquant comme il se faisait que Butler connaissait maintenant tous les détails de son activité comme supérieur de Padol. Une réponse, pas très agréable, lui fut fournie par une équipe du SV-8 qui arriva sur les lieux. Après avoir étudié les recherches de Butler, son journal et son ordinateur, les agents du SV-8 conclurent que Butler avait été la victime d'un échange d'esprit avec une entité extradimensionnelle qui avait ensuite échangé son esprit avec celui de Padol, sans compter tous les échanges qui avaient pu avoir lieu depuis. Avec l'aide des agents locaux du GRU dirigés par Ogarkov, le SV-8 traqua l'entité à travers quatre victimes atterrées et horrifiées avant de pratiquer un «rituel» pour l'emprisonner dans sa dernière victime et la tuer. Ogarkov participa à la chasse et à l'extermination de l'extraterrestre. Il fut par la suite appelé a l'aide par le GRU SV-8 en plusieurs occasions.

Ogarkov prit sa retraite en 1989 avec le grade de Major Général pour entamer une seconde, bien plus profitable, carrière : négociant international en armes. Grâce aux contacts établis en trente ans de GRU, Anatoli Ogarkov est maintenant un des trois hommes les plus importants à connaître pour acheter de l'armement russe. Il a amassé une fortune conséquente, a des bureaux à Leningrad et Malte, une force de sécurité correcte et une *datcha* d'été sur la Mer Noire.

Étant donné ses sources toutes prêtes de matériel militaire, Ogarkov est le principal fournisseur d'équipements du GRU SV-8 qui, plutôt que de passer par les voies officielles, préfère souvent lui «emprunter» les équipements dont il a besoin. Ogarkov ne pose pas de questions quand il manque plusieurs milliers de cartouches dans les boites de munitions qu'il a prêtées. Ces équipements couvrent tout l'éventail possible du fusil d'assaut AK-74 aux hélicoptères Mi-24D Hind. On dit même qu'il aurait accès à des armes plus destructrices, qu'il ne vendrait jamais à ses clients ordinaires mais qu'il *pourrait* prêter au SV-8 si la situation l'exigeait vraiment.

Ogarkov sert aussi d'homme de paille pour les opérations «appât et hameçon» du SV-8. Il dispose de relations internationales et de contacts pour répandre la rumeur de trésors, autres que militaires, à prendre en Russie. Il fait affaire avec ceux qui cherchent des trésors occultes et, après consultation du major Pokrovsky au sujet de la liste de courses de l'acheteur, donne son avis sur le danger représenté par le client et sur l'attention à lui porter.

Description

Anatoli Ogarkov ne ressemble pas à un marchand de mort. Il fait 1,65 mètre, près de 90 kilos. Il a des sourcils longs et touffus et des cheveux d'un blanc de neige, porte une barbe taillée et une belle moustache. Son nez et ses joues sont rougeauds à cause de l'abus d'alcool. Il ne déparerait pas en costume de Père Noël. Il fume même la pipe. Ceux qui le sous-estime en faisant affaire avec lui se retrouvent toutefois souvent à manger les pissenlits par la racine.

Yuri Nikoleavich Krylov

On dit que des fortunes se construisent au cours de l'ascension ou de la chute des empires ; celle de Yuri Krylov proviendrait de la seconde étape pour l'empire soviétique. Né à Sébastopol, Krylov fut recruté de l'élite soviétique de l'Infanterie Navale pour incorporer les *Spetsnaz* de la Marine. Il fut assigné à la compagnie anti-VIP de sa brigade, une unité spécialement chargée d'assassiner les civils de haut rang et les chefs militaires à l'aube des conflits. Malgré l'absence de déclarations de guerre, on fit appel à Krylov à six reprises en autant d'années d'exercice de la profession d'assassin, en général en détachement auprès du KGB. Il perdit rapidement tout intérêt pour ce travail dangereux payé une misère et, en 1989, quitta la Marine pour passer indépendant — tueur à gages.

Krylov se vit très demandé. Le KGB l'engagea pour des assassinats politiques dans les états baltes et le Caucase, des politiciens russes eurent recours à lui pour éliminer des concurrents et des sources d'embarras et l'*Organyzatsia* le paya pour des services allant des sanctions envers des traîtres comme des règlements de différents à l'amiable. Travailler pour des politiciens lui apporta une certaine protection vis à vis de la police mais les contrats de l'*Organyzatsia* payaient les factures.

Au cours d'un boulot en Bulgarie en 1993, Krylov se retrouva dans une situation hors de portée de sa compréhension. Il avait été envoyé par l'*Organyzatsia*, en guise de faveur, aider des gangsters bulgares du port de Varna pour éliminer leurs rivaux turcs. Mais ceux-ci ne voulaient pas rester morts. Krylov tua le même trafiquant d'héroïne au moins trois fois, la dernière fois d'une balle entre les deux yeux tirée à bout portant. Lorsque l'homme reparut, il avait encore le trou au milieu du front. C'est alors que l'enfer se déchaîna. Les Bulgares commencèrent à éliminer des membres de leur propre gang celui qui avait servi de contact à Krylov tenta de le tuer. Au cours de la bagarre qui s'ensuivit, Krylov arracha accidentellement et inexplicablement le visage du Bulgare de son crâne, comme il l'aurait fait d'un masque. Après avoir tué le dément sanglant et jacassant avec une bouteille cassée, Krylov acheta une place sur le prochain navire allant à Sébastopol.

Il fut poursuivi à travers la Crimée par des assassins qui s'approchaient de lui en arborant le visage et les voix de collègues, d'amis ou même de parents. Il revint à Moscou, en quête de réponses et de protection et les obtint du SV-8, avec lequel il entra an contact par le biais du réseau d'anciens *Spetsnaz* devenus mercenaires du général Sterlikov. Avec l'aide du SV-8, il put finalement se débarrasser des assassins lancés à ses trousses. Il travaille depuis pour le SV-8 comme informateur dans le Milieu russe. Depuis 1994, sa mission est de traquer les voleurs du *Necronomicon* gothique.

Il a appris que ce dernier avait été acheté par un homme grand, athlétique, d'origine aryenne évidente, connu uniquement sous le sobriquet de «l'Allemand», qui paye en or et ignore les questions. Lorsque l'*Organyzatsia* tenta de faire monter les prix, après la fusillade à l'aéroport de Moscou, il abattit trois de leurs meilleurs hommes et un de ses lieutenants parmi les plus importants et déroba le livre. Estimant que quiconque avait pris le livre aurait besoin de le faire traduire, Krylov a cherché les coordonnées de tous les connaisseurs du langage gothique disparu. Quatre d'entre eux ont disparu depuis 1994 et à chaque fois le même homme grand blond et athlétique, était signalé dans les parages. Krylov a parcouru l'Europe et le Moyen-Orient de long en large sur la piste de «l'Allemand». Il s'en rapproche chaque jour, remontant la filière grâce à ses contacts terroristes et militaires au Moyen-Orient, entendant des rumeurs le concernant en provenance du milieu néo-fasciste d'Europe occidentale. La piste semble mener en Amérique du Sud et Krylov est bien décidé à la suivre où qu'elle le mène.

Description

Yuri N. Krylov est habillé comme il sied à un assassin, avec une préférence pour les costumes italiens de luxe sur les tissus sombres. Il est diablement beau, ses yeux verts et ses cheveux noirs se combinant pour lui donner un air sinistre. Son sourire sardonique et ses yeux moqueurs devraient servir d'avertissement mais le plus souvent, ils servent à séduire des femmes qui devraient faire plus attention. Krylov se considère comme fatal dans tous les sens du terme.



Yuri Nikoleavich Krylov

Le dernier homme dangereux que vous rencontrerez, 36 ans

Éducation : Entraînement des *Spetsnaz*
Profession : Assassin pour l'*Organyzatsia* et «correspondant» du SV-8

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	44

Compétences

Athlétisme	54 %
Bricolage	45 %
Discrétion	62 %
Parachutisme	42 %
Plongée sous-marine	49 %
Se cacher	63 %
Vigilance	59 %

Langues

Russe	99 %
Anglais	43 %

Combat
- Bagarre 65 %
- Systema 61 %
- Armes blanches 63 %
  Poignard Commando, dégâts 1D4+2 + impact
- Armes d'épaules 87 %
  Fusil VKS Vychlop, dégâts 2D10+2



Neil & Francis Cooper

Neil Cooper
(Pavel Ivanovich Pachkin)

Membre du GRU et de l'AARP, 74 ans

Éducation : Entraînement du GRU, école de mécanicien et machiniste de Rostov-ov-Don
Profession : «Clandestin» du GRU en semi-retraite

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	05	Puissance	25 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	23	Connaissance	99 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	75

Compétences

Baratin	67 %
Conduire automobile	34 %
Conduire char d'assaut	38 %
Contacts & Ressources	52 %
Écouter	46 %
Imposture	51 %
Métier	
Mécanique	68 %
Négociation	47 %
Persuasion	66 %
Photographie	52 %
Psychologie	65 %
Se cacher	44 %
Trouver Objet Caché	36 %
Vigilance	40 %

Langues

Russe	99 %
Anglais	83 %

Combat

• Armes de poing 52 %
Ruger « Security Six », dégâts 1D8+1

«Neil et Francis Cooper» constituent le dernier vestige du réseau d'espions du GRU en Amérique où ils ont été envoyés dans le cadre de la mission du SV-8 visant à percer le rideau de mystère entourant l'incident de Roswell. «Neil Cooper» (Pavel Ivanovitch Pachkin) est né dans la ville russe de Rostov sur le Don et est entré au GRU après un passage dans le corps de blindés de l'Armée Rouge à cause de sa spécialisation en anglais. «Francis Cooper» (Svetlana Kobulov) est née à Pinsk, en Biélorussie. Malgré son jeune âge, elle combattit aux côtés des partisans durant la Grande Guerre patriotique, derrière les lignes allemandes. Elle apprit l'allemand et fut envoyée à l'école de langues du GRU après la guerre pour y parfaire son anglais.

Avant qu'ils ne rejoignent le GRU, «Neil» et «Francis» avaient eu maille à partir avec le NKVD. Les parents de Neil furent exécutés durant les Purges et Francis refusa les avances sexuelles d'un officier de *Smersh* chargé de superviser son groupe. Aucun des deux n'a d'attirance pour les services de renseignement «politiques» mais sont loyaux envers le GRU qui les a mis hors d'atteinte du NKVD.

En août 1957, ils furent amenés au Mexique et passèrent la frontière vers les États-Unis. Ils prirent les noms de Neil Cooper et Francis Stern sur les tombes d'enfants morts en bas âge. Munis de cette information, ils purent se procurer des certificats de naissance et obtenir des numéros de sécurité sociale. Ils devinrent des contribuables américains et se mêlèrent à leurs voisins. «Neil» devint mécanicien automobile tandis que «Francis» se fit engager comme professeur d'allemand dans un lycée. Ils vécurent (séparément) comme fiancés durant un an avant de se marier en 1959 pour parfaire leur couverture.

Au fil des années, leur principal objectif fut d'infiltrer les activités des services militaires et de renseignement américains tournant autour de l'incident survenu en 1947 à Roswell. Ils ont pour ce faire déménagé régulièrement, vivant périodiquement dans et autour de la base de Wright Patterson dans l'Ohio, du terrain de l'Armée de l'air de Roswell, au Nouveau-Mexique et finalement du centre de test de Nellis, dans le Nevada, où se situe la fameuse Zone 51. Leur travail était très dangereux ; seize de leurs camarades clandestins disparurent ou trouvèrent la mort dans des accidents tandis qu'ils enquêtaient sur ce qui se passait à Roswell et sur l'agence appelée Majestic-12. Ce fut les Cooper qui découvrirent Henry Watts, le supposé ingénieur désabusé du Projet LUMIERE ROUGE et qui l'interrogèrent en 1974. Après ce qui fut perçu comme le démantèlement de Majestic-12, les Cooper furent «mis en veille» jusqu'à nouvel ordre.

Aujourd'hui ils vivent confortablement à Las Vegas des revenus de leurs plans de retraite et de la sécurité sociale. Le maigre viatique alloué par le GRU a fondu depuis des années, comme l'envie de retourner en URSS. Ils se sont acclimatés et sont devenus, à tous égards, américains. Il gardent assez de loyauté envers le GRU et la Russie pour ne rien révéler de leurs activités d'espionnage mais ne remplissent plus aucune tache opérationnelle. Ils savent que les services américains peuvent se montrer aussi brutaux que l'était le KGB et pensent que si Majestic-12 apprenait leurs secrets, leurs vies ne vaudraient plus grand chose.

A une époque, leur mariage n'était qu'une couverture. Les services de renseignements soviétiques laissaient rarement leurs agents quitter l'URSS, à moins qu'ils n'y aient de la famille ou un conjoint, pour assurer leur loyauté. Pavel et Svetlana étaient tous deux mariés à d'autres avant de venir aux Etats-Unis mais ces liens se sont effacés avec les années. Ils se considèrent maintenant comme mari et femme avec leurs deux fils, leur fille et leurs six petits enfants pour le prouver. Aucun de ceux-ci ne connaît la véritable histoire du vieux couple et ces derniers ne souhaitent pas qu'ils l'apprennent.

Aujourd'hui le GRU a «réveillé» les Cooper pour une nouvelle mission. Des icônes religieuses russes associées à une secte chrétienne hérétique disparue appelée «Skoptsis» ont été dérobées dans des musées ou collections privées en Europe et aux Etats-Unis. Étant donné que la majorité d'entre elles sont supposées être dans ce dernier pays, les Cooper ont reçu ordre de découvrir qui les vole. Ils ne sont pas contents d'avoir été réactivés mais suivront les ordres. Une fois encore, l'heure est venue de charger leur voiture et d'aller «prendre des vacances». Bien qu'ils soient à la base des gens biens, Pavel et Svetlana ont tous deux tué au cours de leurs missions (durant la Grande Guerre patriotique) et sont parfaitement capables de recommencer pour se protéger, eux ou leurs secrets.

Description de Neil

«Neil Cooper» fait vraiment vieux. Il marche lentement, précautionneusement, pour cause d'arthrite avancée. En dehors de ça, il est solide comme un roc, bien qu'il ait quelques kilos à perdre. Il mesure 1,72 mètre et pèse plus de 80 kilos. Ses cheveux argentés qui se raréfient sont toujours coupés court, à la militaire, et son front impérieux profondément creusés par les rides. Ses yeux bleus sont aussi brillants et perçants qu'ils l'ont toujours été mais une baisse d'acuité visuelle l'oblige à porter des verres épais. Il a toujours un sourire dents blanches, l'Efferdent prenant soin de la nicotine qui

s'y dépose. Son costume de «vacances» est celui d'un photographe amateur acharné avec un équipement particulièrement cher.

Description de Francis

«Francis Cooper» est une petite femme ronde qu'on ne pourrait mieux décrire que comme «mal fagotée». Elle mesure 1,60 mètre et pèse dans les 70 kilos. Elle est en excellente santé, sa vue ne nécessite aucune correction si ce n'est pour lire. Ses cheveux gris sont coiffés en chignon et ses yeux marrons brillent de gentillesse. Malgré son âge, elle préfère les pantalons aux jupes et aux robes. Si on la rencontre durant ses «vacances», elle joue le rôle d'une vieille dame courageuse qui profite de la retraite. Elle aura toujours des photos de ses petits enfants à portée de main pour prouver ses dires.



Francis Cooper
(Svetlana Kobulov)

Grand-mère Russie, 73 ans

Éducation : École de langues et entraînement du GRU
Profession : «Clandestine» du GRU en semi-retraite

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	58

Compétences

Contacts & ressources	51 %
Discrétion	42 %
Écouter	53 %
Explosifs	57 %
Métier	
Contrefaçon	52 %
Électronique	56 %
Sciences formelles	
Chimie	52 %
Cryptographie	47 %
Se cacher	43 %
Trouver Objet Caché	57 %
Vigilance	42 %

Langues

Russe	99 %
Anglais	83 %
Allemand	72 %

Combat

• Armes exotiques
Stylet – 1D4+impact* 82%
*Dégâts triplés en cas de réussite spéciale et quadruplés en cas de réussite critique




Le **mensonge** est un droit
La **vérité** est un privilège
L'**innocence** est un luxe

Les Skoptsis

Chapitre 3

Adam Scott Glancy



SEMYON RESTA ACCROCHE DANS LE VILLAGE POURRISSANT
ET FUMANT DURANT DEUX JOURS AVANT
DE RECEVOIR LA VISITE D'UN "MOINE NOIR"
QUI S'ASSIT AU PIED DE SA CROIX
ET ENGAGEA AVEC LUI UN DEBAT THEOLOGIQUE.

Les Skoptsis



Semyon resta accroché dans le village pourrissant et fumant durant deux jours avant de recevoir la visite d'un «moine noir» qui s'assit au pied de sa croix et engagea avec lui un débat théologique.

Les Skoptsis

Les Skoptsis représentent les vestiges d'un ancien culte de Shub-Niggurath dans les montagnes du Caucase asiatique. Alternativement protégés ou persécutés par les Tsars puis pratiquement exterminés pas les Bolcheviques, Les Skoptsis ont fui la Russie pour échouer au nord de la baie de Chesapeake, au nord-est des Etats-Unis. Ils ont cependant oublié une grande partie de leurs secrets et de leurs rituels, entre autre, comment appeler Shub-Niggurath, qu'ils appellent la *Magna Mater* (la Grande Mère), et recevoir son présent, l'immortalité. Les Skoptsis ont désespérément besoin de ce don, leurs membres pratiquant l'auto-castration comme preuve de dévotion à Shub-Niggurath. N'ayant pas de descendance pour poursuivre leur œuvre, la secte disparaîtra à moins que de nouveaux membres ne soient recrutés ou que les adorateurs actuels ne puissent survivre indéfiniment.

Afin de trouver de nouveaux membres, les Skoptsis gèrent un service d'adoption charitable par le biais d'une église orthodoxe russe qui amène les enfants d'Europe de l'Est. Pour assurer leur immortalité, ils sont en quête d'anciennes icônes liées au Mythe dépeignant la déchéance d'un saint homme de la vieille Russie. Ces icônes sont la clé qui leur permettra de recevoir l'immortalité, présent de Shub-Niggurath, et de garantir la survie et la croissance des Skoptsis dans le prochain millénaire.

Histoire

Les Icônes Noires racontent l'histoire de Semyon, un moine russe christianisé parti évangéliser la région sud de la Volga, aux alentours de l'an 1220 de notre ère, époque du déclin de l'état de Kiev (à l'époque guère plus qu'une série de principautés vaguement liées entre elles). Le frère Semyon se retrouva confronté à une force expéditionnaire mongole à la recherche d'un gué traversant la Volga. Les Mongols massacrèrent cruellement le village dans lequel prêchait Frère Semyon ; les femmes (et une partie des hommes) furent violées, les animaux tués, la nourriture et les habitations brûlées et une pyramide de crânes dressée dans le village. En guise de plaisanterie par rapport à son dieu, les Mongols crucifièrent Semyon. Il resta accroché dans le village pourrissant et fumant durant deux jours avant de recevoir la visite d'un «moine noir» qui s'assit au pied de sa croix et engagea avec lui un débat théologique. «Maintenant, toute la Russie s'ouvre aux Tartares parce que ton dieu peureux ne t'aide pas», le nargua le Moine Noir. «Apparemment ce dieu n'aime pas suffisamment ses ouailles pour les protéger». Après un jour à écouter le Moine Noir, Semyon maudit le nom du Christ et cracha sur la Bible placée à ses pieds. Il répondit favorablement à l'invitation du Moine Noir d'accepter un nouveau dieu (ou plus exactement une déesse) dans son cœur.

Le Moine Noir lui enseigna comment invoquer Shub-Niggurath et lorsque la Magna Mater apparut, elle dévora un Semyon hurlant et dément pour lui redonner vie comme l'un des *Gof'nn Hupadgh Shub-Niggurath*, Ceux qui sont bénis par Shub-Niggurath. Après cette nouvelle naissance, Semyon, rajeuni et distordu par la matrice de la Déesse, s'en fut à la recherche des Mongols. Avec l'aide d'un Sombre Rejeton de sa Déesse, Semyon fit en sorte que les guerriers mongols meurent d'une façon inimaginable pour tout homme sain d'esprit.

Mais la Déesse ne voulait pas la mort : elle voulait la vie. Elle voulait que Semyon lui assure plus de sacrifices dans sa gueule / vagin de façon à donner naissance à des descendants bénis plus nombreux. Fou de désir et de dévotion envers la Magna Mater, Semyon parcourut les steppes australes de la Russie, entre la Volga et la mer Caspienne avant de revenir vers l'intérieur des terres, vers les montagnes du Caucase. C'est là, dans la région qui est aujourd'hui le sud du Daghestan, que le moine fou bâtit son

temple à la Magna Mater, dans les ruines d'un Kurgan Scythe (un tertre funéraire). Les Icônes Noires terminent là leur histoire.

Croissance et persécution

L'infâme secte n'en continua pas moins de s'étendre, kidnappant et assimilant de nouveaux membres provenant des enclaves chrétiennes, païennes ou musulmanes de ces montagnes. Elle survécut durant quatre siècles dans leur vallée isolée, donnant naissance à d'innombrables légendes tant chez les chrétiens que chez les musulmans.

A diverses périodes, les empires perses et ottomans envoyèrent des expéditions dans le Caucase pour exterminer ce culte. Ces expéditions disparaissaient parfois, comme avalées par la montagne. D'autres fois elles s'en retournaient sans avoir rien trouvé. Une fois en 1590, un officier de cavalerie ottoman fou à lier et bavant arriva dans un village de Géorgie. Son corps était déformé de façon si épouvantable que les villageois le lapidèrent sur place tandis qu'il versait des larmes de gratitude.

En 1650,une expédition formée de Hetmans Cosaques, de Vizirs ottomans et de Mollahs perses — une alliance jamais vue de chrétiens orthodoxes, musulmans sunnites et chiites — fut envoyée et lorsque ses éclaireurs eurent localisé le repaire de la secte, dix mille guerriers balayèrent la vallée, éradiquant toute vie, brûlant chaque bâtiment, arbre, champ cultivé et brin d'herbe et abattant tous les animaux qu'ils trouvaient. Suivant l'exemple des Romains, ils allèrent jusqu'à saler la terre et barrer et détourner tous les cours d'eau arrosant la vallée. Mais l'essentiel de leur rage était tourné vers les habitants difformes de la vallée qu'on avait du mal à considérer encore comme des hommes et femmes. Les assaillants exterminèrent tous les adorateurs qu'ils rencontrèrent, des vielles femmes n'ayant plus de dents aux enfants pas encore qui n'en avaient pas encore. Leurs propres soldats étaient abattus s'ils faisaient montre de la oindre miséricorde. Pour finir les guerriers affrontèrent et défirent les immondes rejetons de la Déesse — Sombre Rejeton et *Gof'nn Hupadgh Shub-Niggurath* — mais en perdant la moitié de leurs hommes dans l'épreuve. Le moine dément Semyon, alors âgé de quatre cent cinquante ans, fut capturé. On décida d'écarteler l'horrible créature mais au grand dépit de ses bourreaux, Semyon les abreuvât d'insultes jusqu'à ce qu'on le décapite. Son corps fut incinéré avec ceux de ses adeptes dans un énorme brasier. Le temple du tertre funéraire Kurgan fut déraciné, ses fondations sorties du sol, les pierres brisées.

Malgré les efforts des envahisseurs, certains des objets sacrés du culte, dont les Icônes Noires, échappèrent à la destruction, préservés au travers des siècles par les survivants de la secte qui partirent vers le Nord et se camouflèrent en une secte "chrétienne" : les *Skoptsis*, ce qui signifie «Castrés». Les Skoptsis traversèrent les cinq siècles qui suivirent en Russie.

Les Castrés

En surface, les Skoptsis étaient une secte chrétienne proche de la secte des Flagellants, des chrétiens qui se fouettaient et se battaient eux même pour expier leurs péchés. Pour la majorité de ses membres, les Skoptsis ne faisaient que pousser cette coutume un cran plus loin. La plupart des adeptes estimaient que les relations sexuelles, même entre partenaires mariés, étaient un péché mortel aux yeux du Dieu chrétien. Il en était de même des rapports sexuels qui leur avaient donné naissance, ce qui signifiait qu'ils étaient marqués par ce péché mortel. De façon à se défaire une fois pour toute du péché de chair, les membres de la secte se castraient eux-mêmes volontairement. Cet acte était considéré comme le «baptême du feu» par lequel devait passer tout homme cherchant l'absolution de ses péchés. La castration était pratiquée avec un fer chauffé au rouge, au départ, mais par la suite divers accessoires tranchants furent utilisés, des rasoirs aux hachettes, pour apposer le «Sceau de Dieu», comme les Skoptsis appelaient la castration.

Les hommes passant le Baptême du Feu pouvait recevoir le «Sceau Inférieur», l'ablation des testicules, ou le «Sceau Supérieur», pour lequel le pénis et les testicules étaient coupés. Les femmes recevaient le «Sceau de Dieu» plutôt que le Baptême, une opération proche de l'excision pratiquée sur les femmes du Moyen-Orient ou d'Afrique. Le rituel féminin du Sceau Inférieur consistait en l'ablation des lèvres vaginales et du clitoris. Dans le cas du Sceau Supérieur, l'intérieur du vagin était brûlé au fer rouge et l'ouverture du vagin cousue, à l'exception d'une petite ouverture permettant la miction et la menstruation.

Le culte de la Magna Mater, dédié à Shub-Niggurath et pas au dieu chrétien, formait le cercle intérieur de la secte Skoptsi. Les nouveaux initiés n'étaient pas instruits de la nature réelle de la secte avant d'être prêts à recevoir le Sceau de Dieu (ou plutôt de la Déesse) ; on leur apprenait alors à la dernière minute. Et bien évidemment, à ce moment là, il était bien trop tard.

Pogroms et patronages

Le gouvernement tsariste découvrit le culte en 1771 lorsqu'un paysan de la province de l'Oural fut arrêté, jugé et condamné pour avoir entraîner treize autres personnes à se mutiler sexuellement. En 1775, le grand prêtre des Skoptsis, Kondratji Selivanov, prêchait à Moscou, convertissant des disciples. Arrêté et envoyé en Sibérie, Selivanov s'évada et revint à Moscou en 1797.

A son retour, Selivanov réussit à avoir accès à la cour du Tsar Alexandre I grâce à l'influence de la baronne Krudner, une aventurière allemande elle-même adoratrice de Shub-Niggurath (qu'elle connaissait comme Sheela-na-gig, une pratique religieuse venant



d'Irlande). Le Tsar Alexandre était un homme de faible volonté et enclin au mysticisme. Il fut impressionné par l'apparente piété chrétienne de Selivanov et des autres Skoptsis et interdit de les poursuivre ou les persécuter. Il alla même jusqu'à les financer. Par voie de conséquences, les Skoptsis opérèrent des conversion à la cour royale, y compris le Chambellan de la cour polonaise, le conseiller d'état Alexi Michaelov Jelanski.

Selivanov s'installa dans une superbe maison moscovite connue de ses fidèles sous le nom de Sion Céleste, la Nouvelle Jérusalem, la Maison de Dieu. Ses adorateurs le révéraient comme étant selon les moments la réincarnation du Christ ou du Tsar Pierre III, lequel avait levé l'interdiction pesant sur la secte des Flagellants. Mais sa chance finit par tourner et il fut à nouveau emprisonné, cette fois au monastère de Spasso-Euphemius. Il y mourut en 1832, à un âge très avancé. Des rumeurs persistantes prétendaient que des ennemis craignant que sa mauvaise volonté à mourir de cause naturelle ne fasse de nouveaux convertis parmi les frères du monastère, l'avaient accompagné jusqu'à la tombe. En le déshabillant pour le laver avant ses funérailles, les moines découvrirent les «changements» horribles et impies qui s'étaient produit sur son corps, résultat de sa renaissance due à Shub-Niggurath. Le corps fut promptement brûlé et les cendres emportées au loin pour être jetées dans la mer Noire.

Entre 1840 et 1859, le Tsar Nicolas décréta la prise de sévères mesures contre les Skoptsis. La police secrète tsariste (l'Ochrana) arrêta des centaines de sectateurs, les dépouillant de leur honneur et de leurs droits civiques avant de les déporter en Sibérie. Les efforts de Nicolas ne réussirent cependant qu'à propager le culte, des centaines d'adorateurs fuyant vers les Balkans ou la région du Danube.

Le pogrom suivant dirigé contre les Skoptsis débuta en 1865 quand des fonctionnaires en poste près de la mer d'Azoff enquêtèrent sur des plaintes de renouveau du Skoptsisme dans la région. Ce groupe de sectateurs fut vite démasqué mais on se rendit compte que ce n'était qu'une émanation d'un groupe plus important.

En 1869, lors d'arrestations et déportations dans la ville de Tamboff, le chef de la police se vit offrir une forte somme par un marchand, Ploticyn, pour qu'il relâche trois grandes prêtresses de la secte. Ploticyn fut arrêté et sa propriété fouillée. La police y découvrit un complexe souterrain de quatre caves sous la maison, reliées par des tunnels. C'est dans ces souterrains que les Skoptsis pratiquaient leurs cérémonies. Plus important encore, la police découvrit de la correspondance échangée avec des dizaines d'autres groupes de Skoptsis à travers le pays et les Balkans. Ces documents impliquaient des centaines de personnes dont certaines très connues comme le millionnaire Tretjakoff de Saint Petersbourg. Les procès et les enquêtes à l'encontre de la secte durèrent jusqu'en 1872 et se révélèrent interminables. Les fonctionnaires tsaristes étaient surpris de

la ténacité du culte et de sa capacité à recruter de nouveaux membres. Les polices locales et l'Ochrana continuèrent à découvrir des groupes de Skoptsis jusque dans la première décennie du vingtième siècle.

Durant les pogroms de 1871, les objets les plus importants pour les Skoptsis, les Icônes Noires qui narraient la chute du Moine Semyon, tombèrent aux mains de l'Ochrana. L'idée de laisser ces objets sacrés entre les mains de l'Ochrana répugnait aux Skoptsis et la police découvrit bien vite des adeptes de la secte tentant de pénétrer dans l'entrepôt moscovite où étaient stockées les pièces saisies. L'Ochrana déménagea donc à trois reprises les Icônes pour éviter qu'elles ne retombent aux mains des membres de la secte. Elle finirent par être détenues pour un temps au palais de l'Hermitage, à Saint Petersbourg et restèrent propriété de l'état jusqu'en 1901, quand la corruption réussit là où la ruse avait échoué. Les Icônes blasphématoires furent vendues à un noble tsariste, le comte Dimitri A Aleskevitch. Ce dernier n'était pas un Skoptsi mais simplement un hédoniste décadent dont les goûts artistiques tendaient vers le pervers. Les Icônes demeurèrent en sa possession jusqu'à la révolution Bolchevique.

L'Holocauste Rouge

La Révolution d'octobre 1917 sonna le glas de la puissance des Skoptsis en Russie. Les Bolcheviques supprimèrent totalement l'église orthodoxe dans leur nouvelle Union Soviétique, convertissant les cathédrales et autres propriétés de cette église en propriétés de l'état et exécutant les prêtres qui résistaient ou s'exprimaient contre les expropriations. Les Skoptsis, et toutes les autres sectes religieuses, furent traitées encore plus sévèrement. Là où le gouvernement tsariste se contentait de les arrêter, les emprisonner ou les déporter, les Bolcheviques appliquèrent une politique de tirer à vue. Les Skoptsis, de par leur association avec Pierre III, étaient considérés comme favorables au Tsar. De plus ces zélotes religieux étaient perçus par les Bolcheviques comme l'incarnation ultime de la religion comme «opium du peuple». Par dessus tout, ils étaient secrets, leurs effectifs l'étaient, tous comme les endroits où ils se retrouvaient et pratiquaient leurs rituels, et ils évitaient les étrangers. En tant que révolutionnaires, les Bolcheviques comprenaient que les associations religieuses secrètes pouvaient très facilement devenir des organisations contre-révolutionnaires.

A partir de mars 1918, la Cheka Bolchevique (la première des nombreuses organisations policières soviétiques) traqua les Skoptsis partout où elle les trouvait. Elle nettoya les communautés Skoptsi d'Oural, de Tambov et de Crimée. Moscou, Suzdal et Saint Petersbourg (rebaptisée quelques temps après Leningrad) furent purgées de leur influence, souvent grâce à une politique d'exécutions en séries. Du fait que ces pogroms avaient débuté à Moscou avant de se répandre à tous les avant-postes de l'empire bolchevique, de nombreuses communautés de Skoptsis de Sibérie furent prévenues du génocide imminent. Il se retirèrent avec les unités de Russes «Blancs» opposés aux Bolcheviques, comme la Légion Tchèque de Kolchak et disparurent devant l'avancée révolutionnaire. Ils partirent pour Vladivostok occupée par les troupes américaines de 1918 à 1920 et gagnèrent l'Amérique en tant que «chrétiens opprimés fuyant le communisme sans Dieu».

Après la Révolution, les propriétés du comte Aleskevitch — y compris les Icônes Noires — furent saisies par la Cheka. Les Icônes furent oubliées jusqu'en 1919, quand les Bolcheviques vendirent tout ce qu'ils pouvaient pour financer la Guerre Civile contre les Russes Blancs, les interventions étrangères et autres forces contre-révolutionnaires. Elles furent vendues à Armand Hammer, un des hommes d'affaires occidentaux qui acceptaient de traiter avec le nouveau régime. Il les trouva dans un entrepôt avec d'autres objets de culte orthodoxe et ne les vit jamais avant de les acheter. Une fois qu'il eut vu les scènes dépeintes sur les Icônes, il chercha à s'en débarrasser au plus vite. Il les vendit à un cabinet de vente aux enchères de New York, McGunn & Naughton (qui existe encore aujourd'hui) et ceux-ci les vendirent avec un bon profit. Les Icônes ont voyagé depuis à travers les États-Unis et l'Europe occidentale, passant de mains en mains. Jusqu'à présent, peu ont eu conscience de leur potentiel occulte.

Moscou sur Chesapeake

Lorsque les Skoptsis arrivèrent au États-Unis, ils débarquèrent dans le port de Los Angeles et s'y établirent. Ils purent s'y cacher pendant quelques années mais vers le milieu des années 20, ils décidèrent de tenter de contacter des Skoptsis encore coincés en Union Soviétique. Ce comportement se solda par un désastre. En 1926, le grand prêtre de la colonie de Los Angeles fut tué par des vigilants qui avaient découvert ses liens avec Shub-Niggurath. La colonie fuit la Californie et essaima dans tous les coins des États-Unis. Ils restèrent en contact les uns avec les autres tandis qu'ils se fondaient dans la foule durant près d'une décennie avant de se reformer en 1935 et de déménager sur la côte Est, aussi loin que possible du cadre de leur dernière perte.

Aujourd'hui, les Skoptsis occupent un district indépendant sur la côte est de la baie de Chesapeake, appelé par les gens du coin «Moscou sur Chesapeake». Ils sont dans les trois cent soixante. Au contraire de leurs ancêtres russes, ils sont tous initiés aux mystères de la Magna Mater. Ils s'occupent à projeter une image d'immigrants austères mais travailleurs. Les Skoptsis ont gardé les mêmes métiers traditionnels du dix-neuvième siècle : orfèvrerie et argenterie sont courants chez eux, et plusieurs membres de la secte

Nouveautés pour l'Appel de Cthulhu

Appeler la Magna Mater (Shub-Niggurath)

Ce rituel, récité en Russe, fonctionne exactement comme le sortilège Appeler Shub-Niggurath décrit dans le livre de règles de *l'Appel de Cthulhu*, si ce n'est qu'il a une conséquence supplémentaire. Il amène la Magna Mater auprès de l'invocateur normalement puis incite celle-ci à dévorer, digérer et régurgiter ce dernier sous forme d'un *Gof'nn Hupadgh Shub-Niggurath*, un des Bénis de Shub-Niggurath, de monstrueuses créatures sans âge qui ont gardé leur intelligence et leur conscience humaines. La transformation est un processus grotesque qui donne à celui qui le subit immortalité et puissance, ainsi qu'un désir brûlant de servir sa nouvelle Mère / Maîtresse jusqu'à sa dernière goutte de sang. Les changements suivants surviennent aussi :
Perte de SAN : -1D20/-1D100. De plus chaque jour passé comme *Gof'nn Hupadgh Shub-Niggurath* coûte -1D2/-1D4 supplémentaire à la victime.
POU : +6
CON : +6
APP : -2D6
Régénère 1D6 points de Vie par round jusqu'à sa mort.
Immunité contre les effet de l'âge.
Griffe 30% 1D6 + bonus de dommages
Morsure 30% 1D4
Sortilèges : Appeler Shub-Niggurath plus tout autre sortilège liée à cette dernière, au gré du Gardien.

Sceau de la déesse

Il s'agit d'une cérémonie au cours de laquelle un initié Skoptsi se mutile génitalement en présence de Shub-Niggurath, en échange de pouvoirs magiques. Le même sortilège marche pour les Sceaux Inférieur et Supérieur. Pour le Sceau Inférieur, l'homme se coupe les testicules, la femme le clitoris et les grandes lèvres, et jette le tout dans les ouvertures de la Magna Mater. Pour le rituel du Sceau Supérieur, l'homme ampute le pénis et la femme se brûle le vagin au fer rouge. La cérémonie coûte 1D20 points de SAN au castrateur (plus 1D10/1D100 pour la vision de la Magna Mater), plus 1D10+3 Points de Vie. Les dommages élevés reflètent le fait qu'il est possible que l'initié, après sa castration, saigne à mort ou meurt du choc traumatique. Les Skoptsis ont normalement quelqu'un d'entraîné à traiter ce genre de cas prêt à intervenir pour assurer la survie de l'initié. On appelle ces personnes des «sages-femmes».
Une fois la cérémonie terminée, l'initié gagne 6 points de POU et une augmentation automatique de +50% de ses chances de réussite lorsqu'il lance le sortilège Appeler la Magna Mater (Shub-Niggurath). Ce bonus s'applique même s'il ne connaît pas le sort.

Conséquences pour les hommes

Les effets physiques du Sceau de la Déesse diffèrent selon le sexe des sectateurs. Les hommes souffrent probablement des conséquences physiologiques les plus graves. Tout d'abord, l'ablation des testicules (Sceau Inférieur) implique la perte des organes producteurs d'hormones androgènes, la testostérone, responsable des changements du corps à la puberté, laquelle se produit entre douze et quatorze en moyenne chez les hommes. Ces changements contrôlés par la testostérone recouvrent le développement des poils corporels et faciaux, l'élargissement du larynx (la voix se fait plus grave), la croissance des organes génitaux, des changements de forme du corps et une accélération du développement musculaire. Produite en excès, la testostérone est également liée à la calvitie. Si un initié reçoit le Sceau avant la puberté, ces caractéristiques sexuelles secondaires ne se développeront pas complètement.
Si le Sceau est donné après la puberté, les conséquences seront moins sensibles. Son appétit sexuel ira en décroissant sur le long terme. Il aura moins de poils, moins de barbe, plus de mal à développer ses muscles et moins de chances de devenir chauve. Sa voix ne changera pas, la puberté étant déjà passée par là.
Le Sceau Supérieur (avant ou après la puberté) n'aura que peu de conséquences en dehors des problèmes cosmétiques et, peut-être, psychologiques. L'ablation du pénis ne cause aucune modification de l'équilibre hormonal. L'initié risque par contre de ne plus se considérer comme un homme, suite à l'ablation de l'organe le plus associé à l'identité sexuelle masculine.

Conséquences pour les femmes

Les femmes adeptes de la secte qui recevaient le Sceau Inférieur se voyaient enlever le clitoris et les grandes lèvres génitales au cours d'une opération proche de l'excision encore pratiquée dans certaines régions d'Afrique et du Moyen-Orient. Elle provoque de sérieuses cicatrices et, ablation du clitoris aidant, limite sévèrement la capacité de l'initiée d'éprouver du plaisir sexuel. Le Sceau Inférieur n'affectera en revanche ni la fertilité ni la possibilité d'avoir des rapports sexuels.
Le Sceau Supérieur implique la brûlure de l'intérieur du vagin avec un fer chauffé au rouge. Cela n'endommage normalement pas les ovaires, source de l'hormone femelle œstrogène chargée de réguler le cycle de fécondité et les changements physiques survenant à la puberté. Les ovaires n'étant pas touchées, les initiées ne subiront pas les coups de chaleur et la détérioration osseuse du type se produisant à la ménopause, que l'on pourrait attendre dans leur cas. Cette épouvantable procédure endommage toutefois énormément l'utérus, si bien que même si le cycle de fertilité se poursuit, la fécondation est à peu près impossible, et que même si par extraordinaire, elle se produisait, les déformations internes aboutiraient le plus souvent à des fausses couches. La grossesse peut se révéler mortelle pour une initiée Skoptsi, les brûlures internes étant cause de l'impossibilité de porter le bébé à terme, en raison du manque d'élasticité des tissus vaginaux brûlés.

Les Icônes Noires

Les Icônes Noires sont une série de quinze peintures religieuses sur des petites plaques de bois, de dimensions similaires à celles d'une feuille de papier, peintes dans le style classique des icônes religieuses de l'Église orthodoxe russe, avec une grande variété de riches pigments et couvertes en partie de feuilles d'or. Le sujet est toutefois très loin des œuvres de Andrey Rublyov. Les Icônes relatent l'histoire d'un moine apostat qui abjure la Chrétienté pour le culte de la Magna Mater, Shub-Niggurath.
Certaines dépeignent le rituel servant à invoquer la Magna Mater. Une étude soigneuse des icônes permet à celui qui s'y livre d'apprendre le rituel. On traitera les Icônes comme un ouvrage du Mythe : Compétence Art ou Russe Ancien ; +2 au Mythe de Cthulhu ; -1D4 Points de SAN ; Sortilèges x1 et elles contiennent le sort Appeler la Magna Mater (mais pas la congédier) ; 8 semaines. Si la personne qui déchiffre les Icônes a les deux compétences Art et Russe ancien, le multiplicateur de sortilèges est doublé et le temps nécessaire à cette étude divisé par deux.
Les Icônes montrent la rencontre entre la Magna Mater et son nouvel adorateur comme une sorte d'union sexuelle / sacrement religieux. A partir des quelques inscriptions et images, il n'est pas évident que l'adorateur va en fait être avalé par la matrice de la Magna Mater.
Les images de cette dernière ne sont pas une reproduction fidèle (si une telle chose est possible) de Shub-Niggurath. La Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux est anthropomorphisé sous la forme d'une espèce de déesse de la fertilité de l'âge des cavernes, comme la Vénus de Wilhelmsdorf : une énorme silhouette féminine sans visage avec un ventre rond et des seins pendants.
Rien ne prépare à l'horreur qui va être invoquée. Une fois que la déesse apparaît, elle ne partira pas tant que toutes les personnes présentes ne sont pas passées dans son ventre.

Note au sujet de «Atrophie d'un membre»

Juste au cas où il serait nécessaire de le préciser noir sur blanc : lorsque les Skoptsis lancent le sort «Atrophie d'un membre» sur un investigateur, ou à tout le moins un investigateur masculin, le sortilège sera dirigé contre un membre bien particulier. Vous avez droit à trois essais pour deviner lequel. Pour les Skopstis, détruire le pénis d'un ennemi est une chose particulièrement cruelle. La victime perd la possibilité de donner jamais sa virilité dans la gueule bavante de la Magna Mater, ce qui veut dire qu'elle ne pourra faire partie des favoris de celle-ci. Lorsque le sortilège est utilisé contre ce «membre», les dégâts infligés sont de -1D6 points de Vie et 1 point de CON, la perte de SAN en revanche est de -1/1D6 points, pour la victime et les témoins qui comprennent ce qui se produit.

travaillent dans la joaillerie. A Moscou et Saint Petersbourg, au dix-neuvième siècle, les Skoptsis contrôlaient presque entièrement la guilde des cochers. Aujourd'hui les colons Skoptsis ont conservé cette vocation, si ce n'est qu'ils conduisent des taxis et plus des voitures à chevaux. Plusieurs compagnies de taxis aux alentours de la baie emploient des sectateurs sans être au courant de leur affiliation ou de leur inhabituelle condition physique. D'autres travaillent comme charpentiers, plombiers ou maçons. Ils ont pu grâce à cela aider leurs frères Skoptsis à ajouter des pièces secrètes à leurs maisons, ces sanctuaires secrets dédiés au culte de la Magna Mater étant de tradition chez eux, depuis l'époque où la secte était persécutée par le Tsar.

L'Iconostase

Le cœur de la communauté Skoptsi est une église orthodoxe russe appelée Basilique de Note Mère Vierge, construite en 1938 selon des méthodes modernes destinée à reproduire l'aspect de l'architecture et de la construction traditionnelles. Elle est fabriquée en bois, pour l'essentiel, avec de nombreuses additions et décorations ciselées, serrées les unes contre les autres et très jolies. L'intérieur en est brillamment décoré et, comparé aux austères églises luthériennes ou baptistes, de façon très vive, couleurs très criardes, feuilles d'or et incrustations de malachite, et une abondance de vitraux et icônes.

Il y a dans les églises orthodoxes russes traditionnelles une section située derrière l'autel où seul les prêtres peuvent aller. Le mur massif couvert de dorures et d'icônes qui abrite cette section est appelé Iconostase et c'est derrière lui que sont conservés les icônes et objets religieux les plus précieux avant utilisation au cours des cérémonies. L'iconostase de la Basilique de Notre Mère Vierge ne dissimule cependant qu'une série d'escalier dont les marches de bois descendent sur près de deux étages sous les fondations du bâtiment. C'est là que, loin des yeux et des oreilles indiscrètes des fidèles, les Skoptsis adorent leur *véritable* déesse.

Le sous-sol est immense : environ cent mètres sur trente. Les murs, le sol et le haut plafond en arches sont couverts de planches de bois et renforcés par un maillage de grosses poutres. L'espace est éclairé par des ampoules électriques pendant du plafond. Les murs, poutres et bancs sont ornés de portraits stylisés de la Magna Mater sous la forme d'une silhouette féminine nue, féconde, engagée dans une sorte de rapport sexuel avec un de ses fidèles de taille inférieure. La ventilation est mauvaise et quand les trois cent soixante Skoptsis sont présents, la chaleur est étouffante, l'air virant à la fournaise lorsque tous les fidèles dansent de manière extatique comme des derviches tourneurs. A l'autre extrémité de la salle, par rapport aux escaliers, se dresse un autel assez curieusement dépouillé, sans aucune statue ou peinture qui le surplombe. On y voit au lieu de ça, une alcôve vide en retrait dans le mur, qui abritera un jour, les Skoptsis l'espèrent, les objets les plus sacrés de leur secte, les Icônes Noires.

Comme il est de tradition dans les constructions des Skoptsis, quatre tunnels partent du sous-sol pour que les adorateurs puissent se disperser en cas de raid des autorités. Les escaliers descendant de l'église sont piégés pour qu'il soit possible de les faire s'effondrer depuis le bas, en faisant tomber les supports au moyen de deux marteaux laissés à la base des marches dans ce but. L'idée est de retarder les envahisseurs pour que la congrégation puisse fuir en toute sécurité par les quatre tunnels qui mènent à des sorties camouflées à environ trois cent mètres de l'église, l'un dans la cave de la maison d'un des sectateurs, le second dans ce qui semble être une cabane de jardinier, le troisième dans une niche et le dernier sous un rucher.

Familles Sans Frontières

Du fait de la coutume Skoptsi de castration qui fait partie de l'adoration de la Mère Noire, ils n'ont pas beaucoup de descendants. Le culte a survécu dans le passé en enlevant des enfants qui étaient ensuite élevés comme les leurs mais depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale, ils ont trouvé un nouveau moyen : l'adoption. Par le biais d'une association s'occupant d'orphelins, Familles Sans Frontières, propriété de la secte qui la contrôle, ils ont «secouru» des orphelins de derrière le Rideau de Fer pour leur infliger un sort bien pire que le plus cruel des goulags soviétiques.

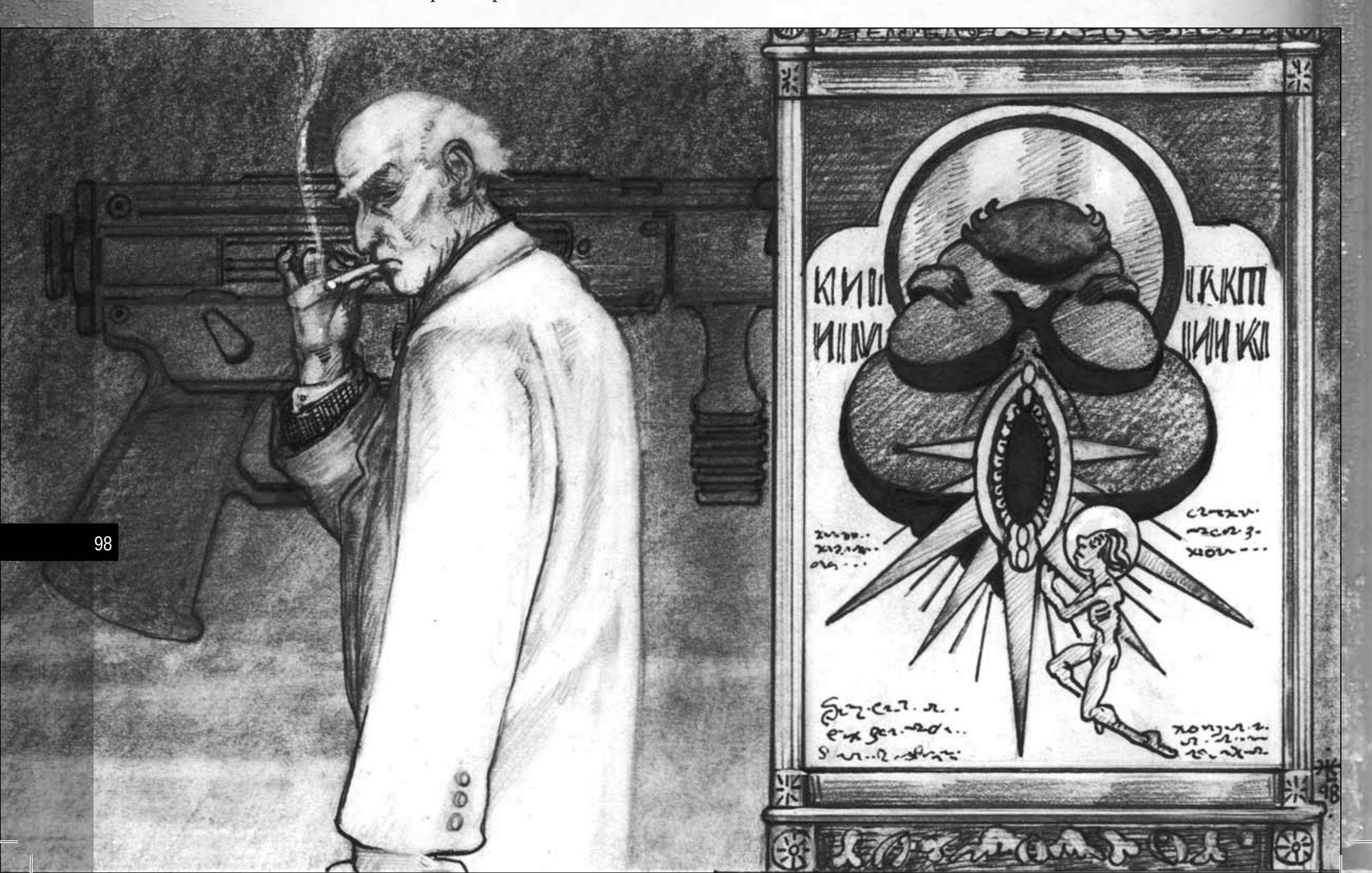
L'orphelinat a été fondé en 1948 par Yalena Kalamatiano, une des fidèles les plus dévouées et fanatiques de la Mère Noire. Il est situé dans une ancienne ferme du Maryland, près de la frontière avec le Delaware. A l'extérieur il projette une image de sérénité pastorale : bâtiment de bois peints en blanc, vallons herbeux, barrières à claire-voie. Au cours des décennies, Yalena a converti de nombreux enfants au culte de la Magna Mater. Dans les cas où elle ne réussissait pas à inculquer la dévotion aux Dieux Extérieurs, Yalena a sacrifié les petits têtus au Sombre Rejeton de Shub-Niggurath qu'elle invoquait. Malgré son âge avancé, elle fait toujours office d'administratrice en chef et de patronne de l'orphelinat.

La ferme, appelée «la Corne d'Abondance», couvre un peu plus de quatre-vingt hectares de terre d'élevage du Maryland. Les vaches laitières servent parfois dans les cérémonies des Skoptsis dans lesquelles interviennent des Sombres Rejetons et la ferme doit régulièrement en acheter de nouvelles. Les orphelins vivent dans la ferme avec Yalena, son assistante Sabina Apolanov et deux autres sectateurs, deux brutes énormes avec une prédilection pour la pédophilie et les rossées. Il n'y a en moyenne pas plus de vingt orphelins à la ferme en même temps. Les enfants sont

étroitement surveillés durant la journée et enfermés dans leur chambre la nuit. plusieurs bandes de rottweilers patrouillent dans la propriété à partir de la soirée, pour décourager les intrus et les tentatives d'évasion.
La conversion au culte de la Magna Mater débute par un scénario du style bon flic / mauvais flic. Sabina et les deux brutes font de la vie des enfants un épouvantable cauchemar empli d'abus physiques, sexuels et psychologiques. Yalena de son côté agit en bonne matrone offrant sa protection aux enfants et le réconfort du sein de la Magna Mater. Ceux qui acceptent la déesse se rendent vite compte qu'ils ne sont plus la cible des abus et qu'ils se voient accorder des privilèges et des responsabilités dans la ferme. Une fois qu'un orphelin est devenu un adorateur de Shub-Niggurath, il est confié à une famille de Skoptsis des environs. Ceux qui refusent sont offerts en sacrifice à un Sombre Rejeton.
Yalena a fait en sorte que l'Agence d'Adoption de l'état du Maryland et le Service de Protection des Enfants du Département des Affaires Sociales ne l'ennuient pas en se servant régulièrement de sortilèges comme Domination, Trou de mémoire ou Hypnotisme. Cette méthode n'a pas toujours été facile, étant donné que des années d'utilisation répétée ont tendance à causer une dégradation mentale et parfois la démence de ceux qui sont victimes de ces sortilèges. Yalena a du arranger deux suicides dans l'Unité de Protection des Enfants, an cours des années. Les deux personnes se sont pendues, sous sa domination, et d'autres feront de même, tôt ou tard.
Malgré le supplément d'effectifs apporté par l'orphelinat Familles Sans Frontières, la hiérarchie du culte est sur le déclin. D'ici une décennie, les membres les plus expérimentés et instruits seront morts de vieillesse. A moins qu'une solution ne soit trouvée.

Une promesse de renouveau

En vue d'assurer la survie de la secte, Jermija Bogdashkavich, grand prêtre actuel du culte et dernier des *Gof'nn Hupadgh Shub-Niggurath*, a entamé la recherche d'un rituel tombé dans l'oubli depuis que le culte a été expulsé de Russie : une rencontre directe avec la Mère Noire. En renaissant grâce à la déesse, les sectateurs deviendraient immortels, Bénis de Shub-Niggurath. Le dernier grand prêtre avant Bogdashkavich connaissait le rituel mais il a été tué à Los Angeles au cours des années 1920. Le rituel a depuis échappé aux Skoptsis.
Il y a un an, par le biais de contacts dans la communauté des immigrés russes, Bogdashkavich a mis la main sur un fragment d'un journal supposé provenir des effets du dernier Ministre de l'Intérieur du Tsar, le Prince Grigori Ogorodnikov. Les Icônes Noires, d'après ce journal, devaient être détruites mais furent saisies par la police secrète Bolchevique. Bogdashkavich a donc dépêché un de ses meilleurs hommes, Fedor Berezhkov, à leur recherche. Berezhkov est un ancien exécuteur du NKVD et agent de l'escadron de la mort de Staline, *Smersh*. Si quelqu'un peut retrouver les Icônes, c'est bien Berezhkov.



La CIA Connexion

Le chef liquidateur des Skoptsis, Fedor Berezhkov, introduit un nouveau facteur important dans toute enquête sur la communauté Skoptsi de Moscou sur Chesapeake : la CIA. Quand Berezhkov a fui l'URSS en 1953, des agents du GRU avec un ordre d'exécution à son endroit était sur ses talons. Berezhkov avait les mains rouges de ses passages comme tueur dans le NKVD de Staline et dans une organisation nomme Smert'shipionam, ou Smersh, durant la guerre. Cette dernière organisation, escadron de la mort personnel de Staline, lui servait pour éliminer les rivaux et ennemis du dictateur soviétique. C'est également par le biais de Smersh que Staline poursuivit ses recherches dans le domaine de l'occulte et du paranormal. Après la mort de Staline en 1953, le chef de la police secrète, Laverti Beria, prit le contrôle de Smersh et du reste de l'appareil politique soviétique mais il tomba, victime d'une conspiration menée par le maréchal Georgi Zhukov et Nikita Khrushchev avant que ses plans ne portent leurs fruits. Le moment était venu de régler de vieux comptes. Des centaines de fidèles ou de bouchers de Beria furent raflés et sommairement exécutés. Toute l'organisation Smersh fut liquidée par les agents du service de Renseignement Militaire Soviétique (le GRU). Toute, sauf Fedor Berezhkov.

Le major Berezhkov dirigeait une expédition archéologique dans la région du Daghestan des montagnes Caucasiennes sur ordres personnels de Josef Staline. Durant les derniers mois du dictateur, il était devenu obsédé par sa propre mortalité et recherchait frénétiquement un moyen de prolonger sa vie. L'expédition de Berezhkov était un élément de cette quête, tentant de trouver une vallée mythique dont Staline avait entendu parler dans sa jeunesse et où existerait une «Fontaine de Vie». La vallée en question que lui avait transmis le folklore géorgien n'était autre que la redoute où le culte de la Magna Mater avait prospéré durant près de quatre siècles. Malheureusement, Berezhkov la trouva, ainsi que les restes du temple de la Mère. Berezhkov fit exhumer le temple / Kurgan funéraire de la secte sans ménagements, en recourant à des pelleteuses et des bulldozers. Il découvrit de nombreux squelettes de Gof'nn Hupadgh Shub-Niggurath tombés sous les épées et les mousquets de l'expédition cosaquo-turque trois siècles plus tôt. Des artefacts et fragments des ornements de la secte faisaient aussi partie des trouvailles. Tout fut chargé sur des chevaux et redescendus des montagnes vers Sheki, où le chargement fut transféré dans un convoi de camions à destination de Tbilissi, le but final étant Moscou, par rail, pour examens et analyses. Ce que Berezhkov ne savait pas était qu'au même moment son chef, Laverti Beria, était abattu dans le Kremlin par Nikita Khrushchev. La purge du NKVD et de Smersh avait commencé.

Tandis qu'ils revenaient vers Moscou avec le convoi d'artefacts anciens, Berezhkov et ses hommes tombèrent dans une embuscade par des Spetsnaz de l'Armée Rouge envoyés spécialement pour les éliminer, lui et ses archéologues. Berezhkov put s'éclipser au cours de la fusillade, à pieds, tandis que le reste de son équipe était massacré. Les Spetsnaz et les agents du GRU le traquèrent jusqu'à la Géorgie. Miraculeusement, Berezhkov parvint à échapper à ses poursuivants et aux gardes du MVD sur la frontière entre la Géorgie et la Turquie, une des mieux gardées d'Union Soviétique.

Après avoir passé la frontière, Berezhkov se présenta de lui-même aux services de renseignement militaire turcs puis à la CIA comme transfuge. La CIA l'interrogea pendant près de deux ans sur tous les détails de sa carrière au service du NKVD et de Smersh, et découvrirent en lui une mine d'informations. Ces informations se trouvaient être un peu datées et d'une utilité discutable, le NKVD étant à ce moment même en cours de réorganisation complète pour donner naissance au KGB et au MVD, et Smersh étant pratiquement oblitéré. Berezhkov livra cependant tout ce qu'il savait, tous les agents soviétiques, tous les secrets d'état aux officiers de la CIA, ce qui permit à cette dernière de réussir quelques jolis coups.

Il lui fut permis d'émigrer aux États-Unis, on lui donna une nouvelle identité et une pension de la CIA camouflée en pension d'infirmité de la Marine américaine. La CIA avait pour politique de prendre grand soin des transfuges, de protéger leur identité et d'empêcher qu'ils ne soient assassinés par leurs anciens camarades, et cette politique s'applique toujours aujourd'hui dans le cas de Berezhkov qui peut encore, en dépit du fait que son passage à l'Ouest date de quarante-cinq ans et que les agents qui l'avaient interrogé soient depuis longtemps à la retraite ou morts, appeler la CIA à l'aide.

Cette aide ne prendra pas la forme d'une limousine noire pleine de tueurs de l'Agence chargés d'Armes automatiquess avec silencieux. Elle sera d'ordre plus bureaucratique. La CIA enverra un agent voir qui ennuie Berezhkov. Si les investigateurs ne travaillent pas pour une agence gouvernementale, la CIA les contactera et leur «ordonnera» de cesser, prétendant avoir une autorité dont elle ne dispose pas. S'ils travaillent pour une agence civile du gouvernement, on leur demandera de cesser «par courtoisie entre collègues». La CIA n'expliquera pas pourquoi, simplement que la «sécurité nationale» est en jeu. Si les investigateurs refusent ou persistent dans leur enquête, la CIA ira se plaindre auprès de leurs supérieurs. Dans le cas où les investigateurs travailleraient pour la CIA ou l'armée, la requête visant à les faire arrêter leur enquête prendra la forme d'un ordre direct avec de sérieuses conséquences s'ils refusent. Enfin si les investigateurs peuvent présenter des preuves de l'implication de Berezhkov dans des activités criminelles graves, la CIA ne le protégera pas. Il est trop vieux et trop peu important pour que la CIA se mouille pour lui. Le fait que l'Agence soit mêlée à tout ça devrait cependant amener les investigateurs à se poser des questions ou à perdre du temps.

L'Organyzatsia

Fedor Berezhkov s'est adjoint l'aide d'une bande de gangsters russes pour retrouver les icônes ; il a encore trop peur de la sécurité d'état soviétique pour retourner lui-même en Russie. Il a besoin d'intermédiaires de l'*Organyzatsia* (la mafia russe) pour retrouver et récupérer, de la façon la plus efficace, les icônes. Berezhkov, s'il est fou, n'est pas un idiot. Il sait que les truands essaieront soit de le doubler, soit de le détrousser s'ils apprennent qu'il est fortuné, aussi prend-il beaucoup de précautions avec eux. Il ne leur propose que des contrats où il ne paie qu'en cas de succès, sans avance de frais. Il prend une assurance supplémentaire en enregistrant toutes ses discussions avec les gangsters et en s'entourant de gardes du corps recrutés parmi les sectateurs les plus sauvages. L'équipe qu'il a choisie pour ce boulot est une bande assez singulière, dirigée par une ancienne du KGB, Natalia Chermininko.

La vieille mafia russe des années 1970 et 80 se fait supplanter par un nouveau groupe composé d'anciens du KGB, du CPUSSR et d'anciens militaires et son immigration aux États-Unis a quelque chose d'une invasion barbare : ils n'y iraient pas s'ils n'y étaient pas obligés, chassés de leurs terrains de chasse habituels par la nouvelle Mafia ex-communiste. Natalia Chermininko n'a pas trouvé ses marques dans le Nouvel Ordre, en dépit de son passé au KGB, du fait de son sexe et de sa nationalité ossétienne. Une femme non russe chef de gang serait impensable dans la Russie patriarcale et xénophobe. Les règles sont différentes aux États-Unis.

Chermininko a rassemblé une équipe très compétente, faite de gangsters venus d'Europe de l'Est doués, spécialisée en attaques à mains armées, cambriolages d'installations de haute sécurité, détournements et perçage de coffres. Elle gère aussi une «agence de placement» pour recruter des tueurs à gages russes afin de travailler aux États-Unis. Pour l'instant, elle doit encore rendre des comptes à la Mafia Sicilienne de la côte Est et du Midwest, mais a bon espoir de se libérer de cette implication. Les contacts de son équipe aux États-Unis et en Russie, plus leur spécialisation en vol et cambriolage, faisaient d'elle le meilleur choix pour la quête des Icônes.

Les six artistes de l'effraction de Chermininko sont des anciens *Spetsnaz* de l'Armée Rouge ou des Forces Spéciales, tous originaires comme elle d'Ossétie du Sud, dans la république indépendante de Géorgie. Ils se sont joints à elle, à l'origine, pour dérober

l'argent nécessaire au soutien à la lutte pour l'indépendance de l'Ossétie du Sud vis-à-vis de la Géorgie. Ils sont maintenant trop contents de leur vie criminelle en Amérique pour souhaiter retourner chez eux. Les prisons américaines sont de vrais hôtels et les tribunaux tellement faciles à défaire. Ils se la jouent cool, parfaitement confiant dans leur capacité à circonvenir n'importe quel système judiciaire ou de sécurité. Quand ils décident de dérober quelque chose, c'est comme si c'était fait.

L'essentiel des membres du gang de Chermininko sont des immigrants de fraîche date, légaux ou pas. En dehors des nouveaux arrivants Cosaques en provenance de la Volga et du Don, des Ossétiens, Circassiens, et Abkaziens, il y a quelques types d'origine russe ou ukrainienne de seconde génération, venant des ghettos pauvres des villes de la côte Atlantique ou de la Ceinture de Rouille. Il n'y a en revanche aucun Géorgiens, Tchétchènes ou d'Ingouches dans l'équipe, ceux-ci étant les groupes ethniques actuellement ennemis des membres du gang. Peu ont de l'éducation, en dehors de ce qu'ils ont appris dans la rue et peu d'ambition au-delà de leur prochain casse ou détournement. En tout, Chermininko dispose d'une trentaine de «soldats» dans son organisation. Ils s'habillent de façon clinquante trahissant leur mauvais goût, et manifestent une assurance parfaite dès qu'il s'agit de brusquer ou d'intimider des adversaires moins costauds. Quand ils ont affaire à une opposition forte, en revanche, ils battent en retraite, réunissent quelques alliés et armes, et attaquent en embuscade. Les voleurs n'ont pas d'honneur.

Utiliser les Skoptsis

Le Gardien peut utiliser les Skoptsis dans sa campagne. Le culte peut être la cible d'une enquête de Delta Green, évidemment, et l'organisation peut être lancée sur leur piste de bien des façons.

Les vols perpétrés par l'*Organyzatsia* au service du culte, pour commencer, peuvent attirer l'attention de Delta Green et mener à une enquête sur la Mafia russe et ses employeurs Skoptsis. Les hommes de Natalia Chermininko cambriolent des musées et collections privées à travers tous les États-Unis, tentant de remonter la piste des propriétaires des Icônes Noires. L'organisation pourrait même être amenée dans cette histoire encore plus vite si les truands dérobaient une des Icônes à un occultiste ou un sorcier que Delta Green a sous surveillance, tuant le vieux sectateur dans la foulée. Cette situation pourrait se révéler quelque peu problématique pour Delta Green, étant donné que la surveillance électronique sera probablement effectuée sans mandat et qu'il serait gênant que la police locale trouve la demeure de la victime d'un meurtre remplie de dispositifs d'écoute dignes de la NSA. Le Gardien peut choisir une version plus douce, dans laquelle les investigateurs entrent en jeu après une série de cambriolages de haut niveau, avec des équipements sophistiqués, qui font apparaître que des personnes inconnues recherchent certains objets occultes.

La seconde option repose sur la Corne d'Abondance et Familles Sans Frontières, l'idée évidente étant que Delta Green part en chasse aux Skoptsis suite à l'évasion d'un ou



plusieurs des gamins de la ferme. Ces enfants russes ou roumains seront perdus dans un pays étranger, terrifiés au-delà de toute description et incapables de sortir un mot d'anglais. Étant donné que s'ils sont pris ils seront ramenés à l'orphelinat — ce qui est fort probable, Yalena ayant plusieurs employés des services sociaux de Protection des Enfants sous domination par magie — , ils tenteront d'éviter les autorités. La faim les forcera à voler et ils finiront bien par se faire prendre. Les investigateurs de Delta Green pourraient être contactés par un Sympathisant ayant constaté la terreur des enfants à l'idée de retourner à l'orphelinat ou l'indifférence des travailleurs sociaux qui viendraient chercher le petit. Ceux-ci, sous la domination de Yalena, sont totalement insouciants des appels à l'aide des enfants. Une enquête sur l'orphelinat de Familles Sans Frontières mènera les investigateurs aux diverses familles Skoptsis qui ont accueilli des orphelins, et de là à la Basilique des Notre Mère Vierge.

Pour finir, une enquête sur les Skoptsis pourrait mettre Delta Green en contact avec des alliés potentiels du GRU SV-8 (décrit dans le chapitre précédent). La recherche de Icônes Noires par les Skoptsis a attiré l'attention de ceux-ci mais le fait est que le SV-8 n'a plus les moyens de lancer une opération contre les Skoptsis aux États-Unis. Ils pourraient, cependant, accepter de faire une «alliance temporaire» pour s'occuper des Skoptsis. Les risques inhérents à cette entreprise sont par contre énormes. Les agences de contre-espionnage comme le FBI américain ou le FSB russe pourraient interpréter de travers de telles relations, les prenant pour une association d'espions et faire une enquête qui démasquerait les deux organisations. Si le GRU SV-8 n'aura pas affaire à une force aussi organisée que Majestic-1, en Russie, il y a quand même des ennemis puissants, issus de l'ancien KGB qui apprécieraient de voir le GRU se prendre une claque. Démasquer le SV-8 donnerait au GRU l'air ridicule et dangereusement mal supervisé.

Pour sa part, Majestic-12 dénoncerait certainement toute relation entre Delta Green et le GRU SV-8 comme étant la preuve que l'agence est un risque pour la sécurité nationale, incitant les agences, dont Delta Green tire ses effectifs, a faire du «nettoyage» en interne pour se débarrasser de ces «traîtres». Une telle enquête pourrait paralyser Delta Green durant des années.





Jermija Bogdashkavich

Jermija Bogdashkavich

Grand prêtre des Skoptsis, 130 ans (âge apparent 70 ans)

Race : Caucasienne
Nationalité : Ukrainienne

Éducation : Aucune
Profession : Prêtre de Shub-Niggurath, se faisant passer pour un prêtre Orthodoxe.

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	27	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	28	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	18
Santé Mentale	00

Compétences

Baratin	86 %
Bibliothèque	74 %
Crédit	51 %
Mythe de Cthulhu	62 %
Négociation	48 %
Occultisme	87 %
Persuasion	86 %
Psychologie	77 %
Sciences humaines	
Archéologie	44 %
Histoire	46 %
Sciences occultes	
Astrologie	31 %

Langues

Russe	99 %
Ukrainien	99 %
Russe (pré-cyrillique)	74 %
Anglais	62 %

Combat

• Bagarre	
Griffes, dégâts 1D6+impact	42 %
Morsure, dégâts 1D4	42 %
• Armes blanches	69 %
Couteau, dégâts 1D6+1 + impact	

Jermija Bogdashkavich est né en 1868 dans la ville ukrainienne de Obodovka, premier et unique enfant de parents Skoptsis qui reçurent le Baptême du Feu juste après sa naissance. Le grand prêtre vieillissant du culte remarqua le potentiel de Jermija et offrit l'enfant âgé de deux ans à la bouche béante de la Déesse pour qu'il soit converti et devienne un *Gof'nn Hupadgh Shub-Niggurath*. Jermija n'a donc jamais vraiment eu une vie d'être humain, ayant toujours été l'un des Bénis de la Déesse. Peu après sa conversion, des officiers de l'Ochrana et des soldats Cosaques tombèrent sur le culte Skoptsi et tuèrent le grand prêtre. Les précieuses Icônes Noires furent saisies et Jermija et sa famille exilés en Sibérie.

Une fois là-bas, Jermija garda un statut particulier auprès des Skoptsis, du fait de sa «rencontre» avec la Déesse. Il rencontra d'autres Skoptsis exilés, rassemblant les divers rites et légendes du culte, et en grandissant, Jermija apprit à lire ces documents. Tous supposaient qu'une fois adulte, il deviendrait grand prêtre et invoquerait la Déesse afin qu'elle vienne retrouver ses fidèles. Arrivé à l'âge de seize ans, Jermija reçut le Baptême du Feu, alors qu'il n'avait jamais connu de femme. Il travailla d'arrache-pied à réunir et apprendre le savoir morcelé de la secte, mais sans succès. Il ne retrouva jamais la chaleureuse étreinte de la matrice de la Déesse.

Quand les Bolcheviques prirent le pouvoir et qu'éclata la guerre civile, Jermija profita du chaos régnant pour guider son peuple hors de Sibérie. Déguisés en réfugiés, ils marchèrent jusqu'à quitter cet enfer glacé. Lorsque certains des sectateurs succombaient aux éléments, les autres les dévoraient et quand leur chemin croisait celui d'une petite bande de réfugiés ou une communauté isolée, les Skoptsis s'en faisaient un festin. Enfin la bande arriva près de Vladivostok, tenue par les Américains à cette époque, et y cherchèrent refuge en se déclarant anti-Bolcheviques. Grâce à ses pouvoirs mystiques, Jermija fit en sorte que les siens se voient accorder l'asile aux États-Unis. Leur premier arrêt se fit en Californie, à Los Angeles.

Jermija poursuivit ses recherches d'un moyen de contacter la Déesse. Vers 1924, il entendit parler d'un Skoptsi d'une branche différente du culte, Alexander Solonitsyn, qui avait un moyen d'appeler la Magna Mater. Solonitsyn, toutefois, était incarcéré à la prison Lubiyanka par la Cheka. Jermija arrangea une évasion par voie de sorcellerie pour l'amener aux États-Unis. Des *vigilantes* américains tuèrent Solonitsyn, faisant disparaître le moyen d'invoquer la Mère. Ce désastre obligea les Skoptsis à fuir et à reformer leur communauté à l'autre bout du continent, sur la baie de Chesapeake. Ils s'y établirent et fondèrent leur église, la Basilique de Notre Mère Vierge.

Aujourd'hui, Jermija a trouvé une nouvelle piste pour retrouver les Icônes. Si elles étaient ramenées, les Skoptsis seraient enfin réunis avec leur Déesse après près de trois quarts de siècle. Il sacrifiera tout et tous pour connaître à nouveau l'amour de sa Déesse.

Le désir qui monte en lui est devenu particulièrement problématique depuis qu'il a échangé sa fausse barbe pour une vraie. La pousse de système pileux facial est du à des injections régulières de testostérone, mais cette dernière a eu un effet secondaire malheureux, le retour de la libido de Jermija. Dépourvu de tout moyen d'exprimer celle-ci, Jermija s'est mis à chercher des exutoires à son énergie sexuelle. Il a pour cela utiliser ses pouvoirs magiques pour attirer des prostituées dans son église, se servant alors de la dague sacrificielle comme d'un ersatz de pénis. Les autres Skoptsis seraient profondément choquées de cette profanation de leurs objets sacrés. S'ils découvraient ces activités, cela pourrait sonner le glas de Jermija.

Armure

Aucune mais il régénère 1D6 Points de Vie jusqu'à ce qu'il meure ; immunisé contre les effets de l'âge.

Sortilèges

Bénir la lame, Trou de mémoire, Domination, Terrible malédiction d'Azathoth,

Description

Jermija Bogdashkavich est un homme à l'allure obèse et porte sur lui la longue robe traditionnelle du clergé russe orthodoxe. Jermija a subi les mutations d'un Ghast mais peut dissimuler aisément son apparence hybride grâce à ses larges et imposants vêtements du culte. Ses jambes sont maintenant plus apparentées à celles d'une chèvre qu'un homme. Sa démarche est légèrement particulière, comme s'il marche sur ses pointes. Si on l'interroge sur sa curieuse démarche, il répondra qu'il a perdu presque tous ses orteils à cause des engelures causées par le froid lors d'un long séjour dans un goulag sibérien.

Fedor Berezhkov

Fedor Berezhkov était ce dont rêvait de rencontrer toute brute : il était studieux, frêle, facilement effrayé, taillé pour se faire battre par tous les costauds du village. Le père de Fedor était membre du parti Bolchevik. Durant les famines des années 20, Fedor mangeait toujours à sa faim. Aussi était-il toujours la cible de gamins affamés plus grands que lui qui lui volaient sa nourriture. Pour le punir de sa faiblesse, son père le battait. Avant ses quatorze ans, Fedor était un membre important des Pionniers (l'équivalent stalinien des Jeunesses hitlériennes). À quinze ans, il dénonça ses parents à la police secrète ; on ne les revit plus jamais. À dix-huit ans, Fedor rejoignit le NKVD et fut assigné aux Osobye Otdely (OO), les « sections spéciales ». Il s'agissait des escadrons de la mort qui exécutèrent les victimes des Grandes Purges en 1937 et 1938. Fedor lui-même exécuta plusieurs centaines d'officiers de l'Armée Rouge d'une balle dans la nuque. Plus tard, il supervisa l'élimination de l'ensemble des officiers polonais dans les forêts de Katyń : 14 000 hommes assassinés froidement et enterrés dans des fosses communes.

Quand les Nazis envahirent l'Union Soviétique en 1941, Berezhkov fut sélectionné au sein d'une organisation appelé *Smersh*. Berezhkov aimait le pouvoir, l'autorité et la terreur qu'il imposait. Il était à l'abri à l'arrière, loin du front, et, en tant que capitaine au sein du *Smersh*, il pouvait ordonner l'exécution de n'importe qui, fut-il un général de l'Armée Rouge. Berezhkov était un tueur infatigable et un tortionnaire accompli qui sut se distinguer au sein d'un service empli de bouchers. Après la dissolution officielle du Smersh en 1946, Berezhkov continua de travailler directement pour le camarade Staline, fouillant l'empire soviétique à la recherche des clefs de l'immortalité pour un dirigeant de plus en plus malade.

Quand Staline mourut et que Beria et le Smersh furent purgés, Berezhkov s'enfuit à l'Ouest. Dépouillé du pouvoir et de l'autorité qu'il utilisait pour terroriser la Russie, sa dernière trahison envers la Rodina fut de devenir un informateur pour la CIA. Après son débriefing, Berezhkov fut réinstallé sous la fausse identité de Vasilii Karpov. C'était un transfuge malheureux, incapable de trouver sa place parmi les Russes Blancs et méfiant envers les autres communautés slaves. Il déménagea souvent, d'une colonie russe à une autre, cherchant un endroit où il pourrait disparaître. Il trouva alors Jermija Bogdashkavich. La Grande Prêtresse skoptsi séduisit Berezhkov avec la promesse d'un pouvoir plus grand que celui qu'il avait lors des Grandes Purges de Staline. Ayant personnellement fouillé les anciennes vallées skoptsis pour le compte de Staline, Berezhkov comprit rapidement que la vénération de la Déesse lui apporterait le véritable pouvoir. Une fois que les Icônes Noires seront entre les mains des Skoptsis, Berezhkov sera immortel. Il pense qu'il marchera sur les cadavres de l'humanité et tiendra la main gauche de la déesse. Berezhkov reçut le « sceau supérieur » de la déesse en 1969 et c'est un Skoptsi fervent depuis lors.

Berezkhov est servi par plusieurs Skoptsis qui exhaussent ses volontés et font selon ses ordres. Ils lui servent de main d'œuvre lorsqu'il s'agit de prendre du plaisir sadique, mortel, avec des prostituées, des fugueurs ou des gamins des rues. Comme il n'est plus assez fort pour torturer lui-même ses victimes, Berezhkov en est réduit à jouer les voyeurs.

Description

Fedor Berezhkov est un petit bout de bonhomme desséché. Il pèse à peine plus de cinquante kilos et mesure tout au plus un mètre soixante. Ses yeux ne sont pas bons, son audition non plus et son corps est secoué de violents accès de toux. Fedor paie le prix d'une vie passée à fumer des cigarettes russes. Ses doigts, ses cheveux et ses dents sont jaunis par soixante-quatre ans de nicotine. Il est glabre et ne se rase plus, puisqu'il a accepté le sceau de la Déesse.



Fedor Berezhkov (alias Vasilli Karpov)

Médiateur Skoptsis, 88 ans

Race : Caucasienne
Nationalité : Russe
Éducation : Aucune
Profession : ex-agent du Smersh, aujourd'hui agent de la Magna Mater

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	03	Endurance	15 %
DEX	04	Agilité	20 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	06
Santé Mentale	00

Compétences

Conduire	
Automobile	44 %
Contacts & Ressources	40 %
Discrétion	43 %
Équitation	46 %
Interroger	35 %
Médecine	23 %
Mythe de Cthulhu	26 %
Orientation	51 %
Pister	43 %
Premiers soins	54 %
Psychologie	80 %
Sciences de la vie	
Pharmacologie	51 %
Sciences occultes	26 %
Se cacher	42 %
Trouver Objet Caché	47 %
Vigilance	42 %

Langues

Russe	99 %
Anglais	43 %

Combat

- Armes exotiques
  Fouet, dégâts 1D4+1 + Spécial 57 %
- Armes de poing 53 %
  Tokarev TT33, dégâts 1D8
- Armes d'épaule 53 %
  Mosin Nagant M1938, dégâts 2D6+4



Yalena Kalamatiano

Directrice de l'orphelinat Skoptsi, 84 ans

Race : Caucasienne
Nationalité : Russe

Éducation : Aucune
Profession : directrice des services d'adoption de Familles sans frontière et de la ferme « La Corne d'Abondance »

Caractéristiques

APP	05	Prestance	25 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	05	Puissance	25 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	25	Connaissance	99 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	19	Volonté	95 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	00

Compétences

Contacts & Ressources	45 %
Médecine	33 %
Mythe de Cthulhu	53 %
Négociation	38 %
Persuasion	88 %
Premiers soins	53 %
Psychologie	87 %
Sciences de la vie	
Botanique	82 %
Pharmacologie	82 %
Sciences humaines	
Droit	33 %
Sciences occultes	51 %

Langues

Russe	99 %
Anglais	43 %
Serbie	26 %
Roumain	23 %
Bulgare	21 %

Combat

• Armes blanches	55 %
Couteau cérémoniel, dégâts 1D6+1 + impact	

Yalena Kalamatiano

Yalena Kalamatiano appartient à la première génération des Skoptsis américains. Ses parents appartenaient à la vague des adorateurs qui fuirent la Russie à cause des Bolcheviks et qui s'installèrent aux États-Unis. Elle n'a jamais pardonné à ses parents de l'avoir conçue au cours de rapports sexuels. Après tout, l'acte de création est sacré, réservé aux dieux. Elle est l'une des Skoptsis les plus ferventes et a mis en place les enlèvements d'enfants et les arnaques à l'adoption destinées à garnir les rangs du culte.

Yalena fonda Familles Sans Frontière en 1948, après une chaude alerte avec le FBI, quand ce dernier enquêtait sur l'un de ses kidnappings. (Aujourd'hui, elle est toujours sur les vieilles listes du FBI comme suspecte de plusieurs kidnappings d'enfants durant la Seconde Guerre mondiale. Les ressources sur FBI étaient alors trop ténues pour qu'il puisse enquêter correctement et les enlèvements cessèrent à la fin de la guerre.) Depuis lors, son mot d'ordre a toujours été « Prudence ». Elle agit avec précaution et elle conserve les apparences, adroitement façonnées, d'une matrone immigrée rondelette qui adore les enfants presque autant qu'elle aime leur trouver un foyer où ils seront choyés.

Yalena utilise la sorcellerie dès qu'elle le peut. Elle l'utilise pour détruire les corps et les esprits des ennemis du culte. Et c'est par la sorcellerie qu'elle use la santé mentale de ceux qu'elle attire vers le culte de Shub-Niggurath. La sorte de psychodrame « bon flic/mauvais flic » qu'elle joue avec son assistante Sabina Apollonov, est un autre outil important qui lui permet de piéger les orphelins dans le culte de Shub-Niggurath. Sabina joue le rôle du bourreau, qui tourmente et maltraite les orphelins dès que Yalena a le dos tourné. Yalena arrive ensuite pour soigner les bobos, sécher les larmes et leur dire que tout ira bien. Yalena les encourage à chercher le réconfort dans les prières adressées à la grande et bienfaisante déesse Mère qui les protégera et les délivrera de leur souffrance. Les enfants qui embrassent la déesse obtiennent des privilèges et ne sont plus maltraités. Ceux qui refusent sont bientôt sacrifiés à l'un des Sombres Rejetons de Shub-Niggurath tandis que leurs anciens camarades de chambrée chantent les rituels de la Magna Mater et couinent d'extase.

Le travail de Yalena au sein du culte se concentre sur le contrôle, le pouvoir. L'exercice du pouvoir absolu sur les orphelins est au cœur de son existence toute entière. C'est ce qu'elle aime vraiment. Chaque nuit, elle prie la Magna Mater pour venir lui faire l'amour afin qu'elle devienne immortelle comme Jermija Bogdanovitch. Immortelle, Yalena aura le contrôle à jamais, elle aura le pouvoir à jamais.

Description

Yalena Kalamatiano ressemble en tous points à la babouchka russe typique. Elle mesure un peu plus d'un mètre soixante et pèse près de 100 kg. Ses cheveux argentés sont noués en chignons ; ses traits sont à la fois ronds et ridés, comme une pomme laissée trop longtemps au soleil. Son corps épais est un treillis de cicatrices rituelles dues à des années d'auto-flagellation, tandis que les cicatrices entre ses jambes témoignent de son passage par le rituel du Grand Sceau.



Sortilèges

Atrophie d'un membre, Cauchemar, Déflagration mentale, Domination, Instiller la peur, Invoquer/contrôler un sombre rejeton de Shub-Niggurath, Signe de Voor, Hypnotisme, Sceau de la Déesse, Tourmenter, Trou de mémoire.

Sabina Apollonov

Sabina Apollonov était une orpheline roumaine. Ses parents étaient des gitans, exécutés par le gouvernement communiste de Nicolia Ceaucescu. À l'âge de trois ans, elle fut placée dans un orphelinat roumain et devint une marchandise sur le marché des bébés, vendue par le gouvernement à des couples occidentaux en échange de devises fortes. Malheureusement pour elle, elle fut achetée par Yalena Kalamatiano. Elle passa par la ferme de la « Corne d'abondance » et sa volonté fut bientôt brisée. Elle accepta la toute puissance de la Magna Mater, détruisit sa féminité avec un fer rougit au feu et se consacra aux rituels du culte. Sabina fut élevée par une famille skoptsi, mais resta toujours fidèle à Yalela Kalamatiano, qu'elle appelle Babouchka (« Grand-mère »).

Sabina fit une école d'infirmière et devint une « sage-femme » skoptsi accomplie, s'assurant que ceux qui acceptaient le sceau de la Déesse ne succombaient pas à l'hémorragie ou au choc. Depuis, elle est retournée auprès de Babouchka pour travailler à Familles sans frontière, où elle joue le « mauvais flic » en réponse à Yalena. Le travail de Sabina est de s'assurer que les enfants connaissent un monde de terreurs arbitraires entrecoupé d'instants d'intenses humiliations spirituelles. Elle pousse les enfants à rechercher la sécurité auprès de Yalena et de la déesse. Sabina entretient des liens très forts avec les chiens de garde qui rôdent sur le domaine pour déchiqueter les intrus ou les fugueurs. Il n'y a rien qui excite plus Sabina que de lâcher les chiens sur quelqu'un.

Sabina fut soumise aux mêmes cycles de maltraitance. Elle possède la psychologie d'une enfant battue qui reproduit les mêmes abus sur ceux qui lui sont confiés. Sabina cherche constamment l'approbation de Yalena, qui fut responsable de l'essentiel des violences physiques et psychologiques qu'elle subit. Sa sexualité réprimée ne lui laisse plus que la violence et la ferveur religieuse pour exprimer ses pulsions. Aussi, les enfants souffrent terriblement de l'intérêt que leur porte Sabina.

Description physique

Sabina est une jeune femme athlétique et robuste. Sa peau olivâtre, ses yeux et ses cheveux noirs révèlent son héritage gitan. C'est une jeune femme attirante, à l'aspect sauvage, presque féroce. Elle porte les cicatrices qui prouvent qu'elle a accepté le Sceau supérieur de la Déesse.





Sabina Apollonov

Adorateur Skoptsi, 33 ans
Race : Caucasienne
Nationalité : Russe

Éducation : diplômée de l'école d'infirmière de la Temple University
Profession : « Sage-femme » Skoptsi et administratrice adjointe de Famille sans frontière

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Bureaucratie	53 %
Médecine	40 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Pharmacologie	40 %
Premiers soins	80 %
Psychologie	45 %
S'occuper des animaux	60 %

Langues

Anglais	65 %
Roumain	20 %

Combat

- Bagarre 60 %
- Judo 60 %
- Armes exotiques
  Fouet, dégâts 1D4+1 + spécial 91%



Kerry Houghton

Kerry Houghton a rejoint les services de protection de l'enfance pour sauver des vies et protéger le futur. Elle croyait vraiment que chaque enfant qu'elle sauvait de la maltraitance serait un parent violent de moins plus tard, que chaque enfant protégé d'abus sexuels serait un prédateur de moins dans les rues. Néanmoins, les choses ne se sont pas passées tout à fait comme elle l'avait prévu. Kerry et tous les autres travailleurs sociaux sont submergés par un nombre monumental de dossiers. Le service déborde de cynisme et de malaise, et les tribunaux sont souvent impuissants ou interviennent trop tard. Le stress s'est accumulé pendant des mois et elle a de grandes difficultés à trouver le sommeil. Ses rêves sont souvent hantés d'images floues d'enfants piégés et désespérés qui implorent son aide. Dans ses rêves, elle leur tourne le dos et les laisse dans les ténèbres. Kerry pensait qu'il s'agissait simplement du stress qui vient avec le job. Et ses collègues agissent étrangement, eux-aussi.

Mais elle a commencé à relire son journal intime, essayant d'analyser ses pensées et ses sentiments. Ça n'en est devenu que pire. Sa mémoire et son journal ne coïncident pas. Son journal est plein d'incidents dont elle ne se souvient pas – des commentaires et des réflexions sur des cas dont elle n'a aucun souvenir. Son journal parle de l'orphelinat de Familles sans frontière, mais elle ne se rappelle pas s'être rendue sur place. Elle ne se rappelle pas même avoir écrit ces mots dans son journal. Kerry a peur de perdre la tête et a décidé de trouver une aide psychologique.

Ce que Kerry ne sait pas, c'est qu'elle-même et plusieurs autres membres de son bureau sont soumis à la domination mentale, à la sorcellerie, de Yalena Kalamatiano et de ses acolytes. Après qu'elle ait été forcée de réécrire des rapports et de détruire des dossiers qui auraient pu attirer l'attention des autorités sur Familles sans frontière, sa mémoire a été effacée. Kerry tente par tous les moyens de se rappeler ce qu'elle a vu, de comprendre ce qui lui est arrivé. Malheureusement, ses tentatives pour remonter la piste vont sans doute attirer l'attention de Yalena Kalamatiano et de sa déesse impie avant que Kerry ne trouve de réponse. Si cela devait arriver, Kerry se retrouvera prise dans la moite étreinte d'un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath ou la victime d'un autre des nombreux « suicides » que connaît son service.

Description physique

Kerry fut jadis très belle : une jeune femme blonde, athlétique, vive, à deux doigts de poser sur les couvertures des magazines. Aujourd'hui, elle a perdu trop de poids, ses cheveux pendent filasses, ses épaules sont voûtées et ses yeux sont des puits sombres cernés de noir. Quelqu'un qui ne la connaît pas pourrait penser qu'elle se donne le look « *héroïne chic* ». Ses amis pensent juste qu'elle a l'air malade.

Kerry Houghton

Travailleuse sociale contrôlée par les Skoptsi, 33 ans
Race : Caucasienne
Nationalité : Américaine

Éducation : maîtrise de sociologie, Maryland State University
Profession : services de protection de l'enfance de l'état du Maryland

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	38

Compétences

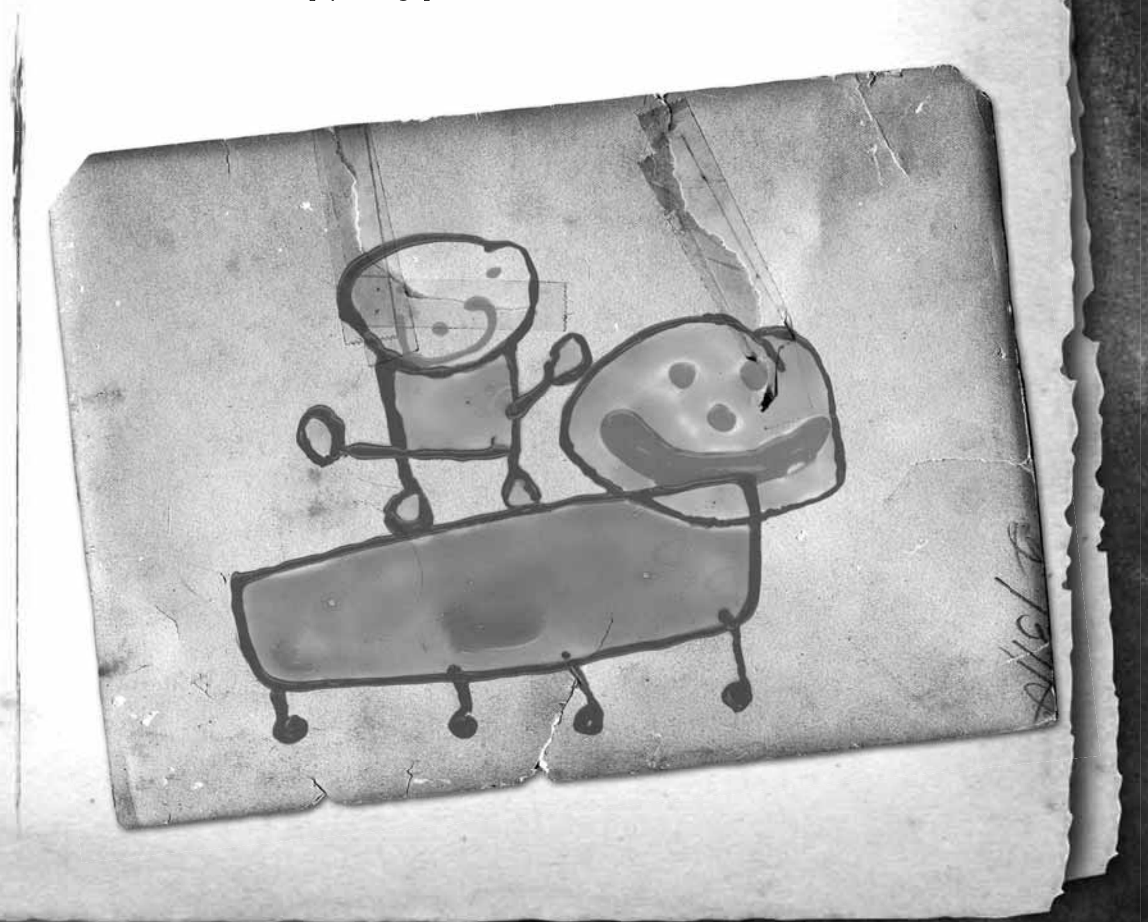
Athlétisme	74 %
Baratin	45 %
Conduire	
Automobile	32 %
Crédit	38 %
Écouter	43 %
Métier	
Informatique	42 %
Nager	77 %
Persuasion	60 %
Premiers soins	42 %
Psychologie	38 %
Sciences humaines	
Droit	38 %
Trouver Objet Caché	61 %
Vigilance	58 %

Langues

Anglais	86 %

Combat

• Bagarre	30 %



Natalia Chermeninko

Natalia est la chef d'une équipe de mafieux russes, spécialisés dans les cambriolages à haut risque. C'est une beauté sombre qui compense la moindre imperfection physique (et il y en a peu) par une attitude et une assurance hors du commun. Elle porte long ses cheveux noirs, sans complication. Elle rit aisément (sans aucune sincérité) et peut passer d'une indifférence distraite à la fureur la plus sauvage le temps de cligner de l'œil. Sa plus grande peur est d'être assassinée par un membre de son organisation ou par l'une des familles du crime avec qui elle traite. Sa paranoïa, à la limite du pathologique, ne semble être pour ses collègues et partenaires que le signe d'une extrême préparation. Elle apprécie qu'on la sous-estime à cause de son sexe et elle ne manque jamais de jouer sur ce tableau quand c'est à son avantage. Elle est profondément meurtrie d'avoir été expulsée de la mafia ex-communiste là-bas en Russie. Son ambition est de forcer un jour ceux qui l'ont méprisée à traiter d'égal à égal avec elle.

Récemment, son équipe a été engagée par un homme étrange nommé Fedor Berezhkov pour retrouver de précieuses icônes orthodoxes russes. Natalia le trouve désagréable et s'inquiète de traiter avec lui ; elle est plus que curieuse de l'absence de préférences sexuelles qu'il affecte, hétérosexuelles ou homosexuelles. Elle ne lui fait pas confiance (elle ne fait confiance à personne) et veut remplir le contrat aussi vite que possible. Elle est néanmoins incroyablement cupide et, si elle en a l'opportunité, elle dépouillera Berezhkov de tout ce qu'il possède, elle reprendra les icônes, les revendra à un meilleur prix et mettra une balle dans chacun de ses yeux perçants.

Les investigateurs ne devront pas faire l'erreur de croire qu'ils peuvent intimider, charmer ou convaincre Natalia de donner Berezhkov ou de coopérer avec Delta Green. Elle peut prétendre coopérer, mais elle n'attendra que l'occasion de renverser la situation à son avantage. Elle cherchera toutes les opportunités pour corrompre ou compromettre ses interlocuteurs, et elle est très bonne à ce jeu. C'est ce talent qui en fit une star du KGB. Si elle découvre l'existence et l'illégalité de Delta Green, elle commencera à le faire chanter. Pas en échange d'argent, mais de faveurs. Natalia veut des informations sur ses concurrents, elle veut faire passer des gens et des objets au travers des douanes et des services de l'immigration, ou même elle peut souhaiter que ses ennemis tombent raide-morts de « causes naturelles ». Il sera extrêmement difficile de se débarrasser de Natalia une fois qu'elle aura une prise sur Delta Green. En vérité, il n'y aura pas beaucoup d'autres moyens que de la tuer et cela pourra s'avérer coûteux, car tout le matériel qu'elle utilisait pour faire chanter Delta Green ressortira s'il lui arrive quoi que ce soit. Natalia ne s'intéresse pas aux sciences occultes, mais elle pourra bien devenir le pire cauchemar de Delta Green de la même manière.

Description physique

Natalia les yeux et les cheveux noirs. Son sang ossète lui donne un teint plus basané que celui des Russes – elle semble plus turque ou arménienne. Elle mesure 1,75 mètres et pèse 62 kg. Ses yeux sont allongés, presque en amande ; son nez est droit et long – celui lui donne une apparence générale d'un corbeau.





Natalia Chermeninko

Chef d'une équipe de la mafia russe, 48 ans
Race : Caucasienne
Nationalité : Ossète/Russe

Éducation : économie marxiste-léniniste, Université de Moscou
Profession : ex-KGB devenue criminelle

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

Baratin	56 %
Contacts & Ressources	71 %
Discrétion	27 %
Écouter	48 %
Négociation	66 %
Persuasion	78 %
Psychologie	78 %
Se cacher	26 %
Trouver Objet Caché	47 %
Vigilance	55 %

Langues

Russe	91 %
Anglais	63 %
Ossète	45 %

Combat

- Bagarre 58 %
- Systema 58 %
- Armes de poing 65 %
  PSM, Dégâts 1D6+1
- Armes automatiquess 53 %
  Skorpion EVO 3 9mm, Dégâts 1D10
  (Natalia en emporte deux dans un double holster d'épaule)

Spécial

Utilisation d'une arme à feu dans la main non directrice 53%



Le **mensonge** est un droit La **vérité** est un privilège L'**innocence** est un luxe

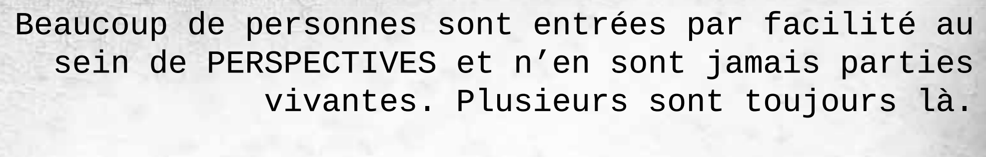
Le groupe Perspectives

Chapitre 4

Dennis Detwiller



BEAUCOUP DE PERSONNES SONT ENTREES
PAR FACILITE AU SEIN DE PERSPECTIVES
ET N'EN SONT JAMAIS PARTIES VIVANTES
PLUSIEURS SONT TOUJOURS LA



Le Groupe PERSPECTIVES

Beaucoup de personnes sont entrées par facilité au sein de PERSPECTIVES et n'en sont jamais parties vivantes. Plusieurs sont toujours là.



Le Groupe PERSPECTIVES

LE GROUPE PERSPECTIVES EST NICHE DANS LA MINUSCULE COMMUNAUTE DE BOUNTIN, dans le Maryland. De l'extérieur, l'étendue de son domaine n'a rien d'inhabituel pour le Maryland : c'est juste une autre des dizaines de sociétés multimillionnaires en dollars qui entourent le Capitole. Ce domaine paraît peut-être austère, plus aseptisé et plus désert. Les allées et venues y sont rares, et ceux qui y entrent en partent parfois plusieurs jours après. Ce qui s'y passe reste du domaine de la spéculation, même pour les gardiens, les portiers et les réceptionnistes qui y travaillent.

Derrière les grandes doubles portes en verre, après l'atrium avec ses murs crème apaisants et sa musique sirupeuse, après les portes de sécurité, en bas dans les sous-sols, si quelqu'un parvenait aussi loin, il pourrait entendre des cris, des rires ou des pleurs provenant d'une dizaine de pièces différentes.

À l'intérieur, Majestic-12 met son élite à l'épreuve.

Le Dr Albert Yrjo

«Dr Albert Yrjo» est un nom peu connu, perdu dans les annales de la science comportementale, rarement lu ou prononcé par ceux dont ce n'est pas le domaine. Vivant en reclus depuis la fin des années 1960, ses expériences les plus célèbres ont succédé à celles effectuées par Millgrams à la fin des années 1950 à l'université de New York. Il soumettait des groupes de gens ordinaires à des environnements et à des simulations fictifs, puis contrôlait leurs réactions en espérant détecter des schémas comportementaux. Ces simulations variaient considérablement en gravité et s'efforçaient de paraître authentiques.

Chaque groupe de test faisait l'expérience d'une simulation : durant la période précédant l'annulation des expérimentations, Yrjo a simulé avec succès un banal incendie d'immeuble, une panne mécanique dans un ascenseur à l'intérieur d'un immeuble en flammes, l'annonce de l'assassinat du président des États-Unis et d'un coup d'état militaire, l'annonce d'une attaque nucléaire imminente et celle d'un premier contact extraterrestre.

En 1964, pendant une simulation de contact extraterrestre, un des sujets fut victime d'une grave crise psychotique et attaqua avec un grand cendrier sur pied deux autres sujets et un membre de l'équipe de recherche. Avant qu'il puisse être arrêté, les deux sujets décédèrent d'un traumatisme crânien et le membre de l'équipe subit d'importantes lésions cérébrales qui le plongèrent dans le coma pour le restant de sa vie.

Les expériences de Yrjo furent immédiatement arrêtées par l'université de New York. Il perdit son emploi et sa respectabilité, et fut mis au ban de la communauté scientifique.

Son premier livre, *La dynamique de groupe en situation de stress*, fit l'objet d'un petit tirage en 1966. Ce livre détaillait toutes les «simulations de stress» réalisées à l'université de New York et expliquait sa conviction que la plupart des gens dépendent de la dynamique sociale des groupes pour leurs processus décisionnels internes.

Yrjo a vivoté pendant quelque temps, travaillant sur les manuscrits de deux autres livres sur la science comportementale et sur ses expériences, mais comme les années passaient et que le monde découvrait de nouveaux événements sur lesquels se focaliser, il ne put trouver aucun débouché pour ses publications. Rapidement Yrjo se retrouva endetté, vivant d'un petit portefeuille d'actions qu'il liquida pour se payer le gîte et le couvert. Durant sept ans, il ne quitta pas sa maison et n'eut aucun contact avec l'extérieur, à l'exception du facteur, du livreur de l'épicerie et autres releveurs de compteurs. Pendant ce temps, il travaillait à ce qu'il considérait être la plus grande réalisation de sa vie. Il appelait ce document *TRS* (*Test de Réaction au Stress*), un document détaillé décrivant une soigneuse série de simulations progressives destinées à la fois à vérifier que le sujet de l'expérience était sain d'esprit et à le préparer à résister à un traumatisme psychologique supplémentaire.

Malheureusement, comme les processus TRS devaient encore être testés, ils restaient à l'état de conjectures scientifiques. Dans l'espoir de trouver un appui pour ses expériences, Yrjo soumit ses travaux à vingt-quatre éditeurs, écoles et organismes divers, parmi lesquels l'US Army et l'Air Force.

L'Air Force répondit favorablement. Le Dr Yrjo partit pour Modesto en Californie, où il disposa alors d'un laboratoire et de fonds en abondance. Pendant la décennie suivante, alors que son projet prenait de l'ampleur, il fut contacté par beaucoup d'agences fédérales pour des travaux

de recherches spéciales. Toutes les études dont il fut le précurseur à la fin des années 1970 furent classées sous le nom de code SOMA et les États-Unis les utilisèrent largement pendant la Guerre Froide.

Au fil des années, les recherches de Yrjo devenaient plus baroques et plus coûteuses. Durant cette période, il perfectionna un processus qu'il appela «ingénierie de la personnalité». Les sujets de l'expérience étaient soumis à une simulation complète de la vie quotidienne, en utilisant des stimuli étranges et des événements bizarres et apparemment aléatoires pour titiller et aiguillonner les sensations du sujet (et donc de son esprit) vers des directions précises et planifiées. Vivant à l'intérieur d'un établissement de recherche, ces sujets étaient surveillés vingt-quatre heures sur vingt-quatre et chaque action et réaction étaient soigneusement enregistrées par des équipes de médecins. Grâce à cet important catalogue de réactions, Yrjo put concevoir des «modèles de personnalité» qui pouvaient, jusqu'à un certain point, *prévoir* les actions futures de sujets dotés de personnalités similaires.

Les quatre premières fois que ce processus a été utilisé dans des buts pratiques par le gouvernement, trois sujets ont réagi selon les prévisions et le quatrième a fait une grave dépression. Cependant, les trois agents étrangers compromis sont devenus des sources de renseignement parmi les mieux disposées et les plus compétentes jamais capturées.

Majestic-12

En 1978, Yrjo fut contacté par le Dr Abner Ringwood. Celui-ci était le directeur du projet PLATON de Majestic-12 et il se préparait à coordonner la première rencontre en face-à-face avec les Greys. Ringwood n'a rien dit à Yrjo, sauf que s'il s'engageait dans un nouveau projet secret de la CIA appelé ARGOS, ses crédits seraient illimités et ses recherches ne seraient pas gênées par «la morale populaire».

Yrjo accepta volontiers. Il s'attendait à une résistance de la part de l'Air Force ou de l'Armée, mais il fut stupéfait de constater que d'une façon ou d'une autre, Ringwood l'avait déjà délié de ses nombreux contrats et que ses précédents employeurs étaient restés en bons termes avec lui.

Le nouveau complexe du Dr Yrjo était situé à Bountin dans le Maryland et s'appelait le Groupe PERSPECTIVES. Le Groupe PERSPECTIVES original – un *think-tank* militaire oublié – avait cessé ses activités au début des années 1960 après l'invasion de la Baie des Cochons, mais la désignation avait été reconduite pour les travaux de Yrjo.

Les expériences demandées par Ringwood étaient très spécifiques et devaient être menées sur des sujets, fournis par lui, qui provenaient presque tous des milieux militaires. La plupart des expériences mettaient en scène des simulations d'invasions et de premiers contacts extraterrestres et autres variations sans fin sur les mêmes thèmes. Grâce à sa nouvelle source de financement et à l'assurance qu'il n'y aurait rien de trop cher pour ce projet, Yrjo créa certaines des plus réalistes simulations jamais conçues. Une fois, il est même parvenu à convaincre une salle entière de militaires et de scientifiques qu'un extraterrestre était présent dans la pièce.

L'obsession de Ringwood pour un sujet aussi spécifique n'est pas passée inaperçue auprès de Yrjo. Comme ses soupçons croissaient et que tout les confirmait, excepté une preuve tangible, il commença à tenir un journal personnel détaillé pour enregistrer toutes ses simulations, dans l'espoir qu'un schéma émergerait.

En réalité, les sujets des expériences fournies par Ringwood étaient des membres du personnel de Majestic-12 et son vrai programme avec Yrjo était d'empêcher les personnes atteintes de psychoses vulnérables de tenir ces emplois. Les processus de Yrjo étaient exceptionnellement précis, et prévoyaient souvent qui craquerait sous la pression *avant* le début de la simulation, juste par l'analyse de leurs traits de caractère.

Le Dr Yrjo pouvait souvent s'occuper comme bon lui semblait et il était autorisé à poursuivre ses propres recherches avec son nombreux personnel, peu importe qu'elles fussent illégales ou immorales. Beaucoup de personnes sont entrées dans le complexe de PERSPECTIVES et ne l'ont jamais quitté vivantes. Beaucoup y sont encore.

RICOCHET

En 1991, en raison de sa mauvaise santé, Yrjo déplaça ses opérations à Porto Rico (le complexe du Groupe PERSPECTIVES dans le Maryland reste en activité et les tests psychologiques s'y poursuivent sans que le Dr Yrjo les supervise directement). Yrjo y continue ses recherches sur les modèles comportementaux et fait passer des tests au personnel important pour Majestic-12. Les individus qui sont considérés comme une menace pour la sécurité sont souvent laissés au Dr Yrjo pour interrogatoire, et jusqu'ici il a bénéficié d'un taux de réussite de 98% pour l'obtention d'informations à partir de sujets initialement peu coopératifs.

En 1992, Yrjo avait reconstitué l'essentiel de l'histoire de Majestic-12, de l'accident de Roswell et du premier contact direct avec les Greys. Il avait recueilli la majeure partie des informations lors des tests psychologiques des nombreux sujets de Majestic-12 considérés comme des risques pour la sécurité. Il informa Ringwood qu'il voulait intégrer le groupe ultra-secret et, par l'intermédiaire de Justin Kroft (MJ-1), l'accréditation MAGIC et l'accès à une petite partie des données de Majestic-12 lui furent accordés. Grâce à un accès limité aux dossiers du sous-projet ARC REVE, les recherches de Yrjo ont pris de nouvelles, et bien plus complexes, orientations. Il proposa directement au comité de coordination de Majestic-12, et avec succès, un nouveau projet de recherche ARC REVE, créant ainsi le sous-projet RICOCHET.

Yrjo et son équipe RICOCHET perfectionnèrent l'utilisation d'une nouvelle série d'agents chimiques découverte en étudiant le *Livre de Cuisine* des Greys. Ces drogues avancées



Dr Albert Yrjo

Scientifique comportementaliste, 84 ans
Type : Caucasien

Éducation : Doctorat de psychologie et de science comportementale, université Johns Hopkins. Diplômé en médecine, université de Columbia.
Profession : Chef d'équipe du sous-projet RICOCHET de Majestic-12

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	06	Endurance	30 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	04	Puissance	20 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	25	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	-4
Points de Vie	07
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	30 %
Comptabilité	13 %
Conduire automobile	31 %
Culture artistique	
Écriture	39 %
Hypnose	71 %
Interroger	67 %
Médecine	61 %
Métier	
Chirurgie	39 %
Premiers soins	44 %
Psychanalyse	91 %
Psychologie	84 %
Sciences de la vie	
Pharmacologie	56 %
Sciences formelles	
Chimie	52 %
Sciences humaines	
Anthropologie	76 %
Histoire	49 %
Littérature	42 %
Trouver Objet Caché	69 %
Vigilance	57 %

Langues

Anglais	99 %
Espagnol	84 %
Latin	61 %
Français	48 %
Allemand	12 %

Combat

• Bagarre	14 %

Description physique
Yrjo ressemble à une petite taupe contrefaite. Son corps voûté est couvert de rides et de taches de vin, et il est souvent frappé de légers accès de paralysie. Ses cheveux, ou ce qu'il en reste, sont d'un blanc pur vaporeux. On le voit rarement sans sa blouse de médecin.

pouvaient induire une amnésie permanente, cibler sélectivement et effacer un souvenir et, à fortes doses soigneusement contrôlées, supprimer absolument toute conscience chez un individu. Elles fonctionnaient aussi largement avec les drogues MKULTRA de la CIA, de nombreux effets étant obtenus en les mélangeant.
Yrjo continue à ce jour à travailler dans le complexe de Porto Rico avec son équipe de jeunes protégés scientifiques triés sur le volet. Aujourd'hui son obsession personnelle est ce qu'il appelle «la réaction de stress en cascade». Il est persuadé qu'une simulation orchestrée avec soin, avec vidéos, bulletins radio et articles de journaux truqués, d'un événement horrible précis, pourrait provoquer une émeute massive, à condition que le fond de l'histoire soit assez bon. La clef serait que l'histoire soit effrayante, réaliste et qu'elle paraisse irréprochable. Des fuites parviendraient à CNN ou à un autre service de presse mondial, et de là se répandrait comme un virus, contaminant lentement la planète ; si c'était bien fait, le temps que les faits soient vérifiés, il serait trop tard.
Il continue à suivre cette ligne de pensée, espérant pouvoir provoquer dans le futur des cascades de stress «intelligentes», qui pourraient être adaptés afin de provoquer sélectivement des pulsions destructives à l'intérieur de groupes indésirables. En ce moment, avec les crédits de Majestic-12, Yrjo projette de créer le premier virus psychologique du monde.

Le complexe du Maryland

Situé à l'extrémité d'une route en impasse, aux abords de Bountin, un village pratiquement absorbé par la banlieue, le bâtiment d'un étage se dresse sur un terrain de trois hectares et demi couvert de taillis persistants constitués d'arbres et de buissons et entouré par un mur de pierres haut de trois mètres soixante. Cette clôture semble être faite de pierres normales, mais le dernier mètre vingt est recouvert d'un vernis spécial contenant du verre pilé, ce qui rend presque impossible l'escalade à mains nues ou avec des gants légers. Sur la face opposée du mur, un rouleau de fil de fer barbelé en accordéon dissimulé est suspendu le long du périmètre intérieur (il est invisible de l'extérieur).
À la porte les mesures de sécurité semblent banales mais sont en réalité tout à fait extrêmes. Le personnel de sécurité qui travaille aux portes dépend directement d'Adolph Lepus, le chef de NRO DELTA, et tous sont d'anciens agents de NRO DELTA entrés d'une manière ou d'une autre dans ses bonnes grâces. Un poste au complexe de PERSPECTIVES (ou dans un complexe similaire) est considéré par les membres de NRO DELTA comme un boulot peinard. Ces hommes (habillés comme des gardes de sécurité ordinaires) figurent parmi les tueurs les mieux entraînés du monde.
Les gardes sont prêts à tout à l'exception d'un assaut blindé sur le complexe. Les fenêtres pare-balles de leurs petites guérites sont percées de petites «meurtrières» par lesquelles ils peuvent pointer le canon de leurs armes et chacune des deux guérites est équipée de H&K MP-5 automatiques pour éliminer rapidement l'ennemi.
À l'intérieur de l'enceinte, il y a trois gardes entre le hall d'accès et l'entrée des sous-sols où s'effectue le véritable travail. Ces hommes sont armés d'une unique Armes de poing, d'un incapacitant chimique en aérosol, d'un couteau de combat et de leur entraînement NRO DELTA.
Dans les sous-sols, la sécurité est extrêmement stricte et des gardes de NRO DELTA armés de MP-5 sont postés à chaque intersection importante et exercent une surveillance permanente sur les centres informatiques et de traitement des données. L'ordinateur central et ses contreparties papier sont piégés avec de la thermite prête à être mise à feu, au cas où le complexe serait définitivement compromis. Les données sont sauvegardées uniquement dans le complexe de Porto Rico, mais aucun fichier de Porto Rico n'est stocké ou sauvegardé dans le Maryland.

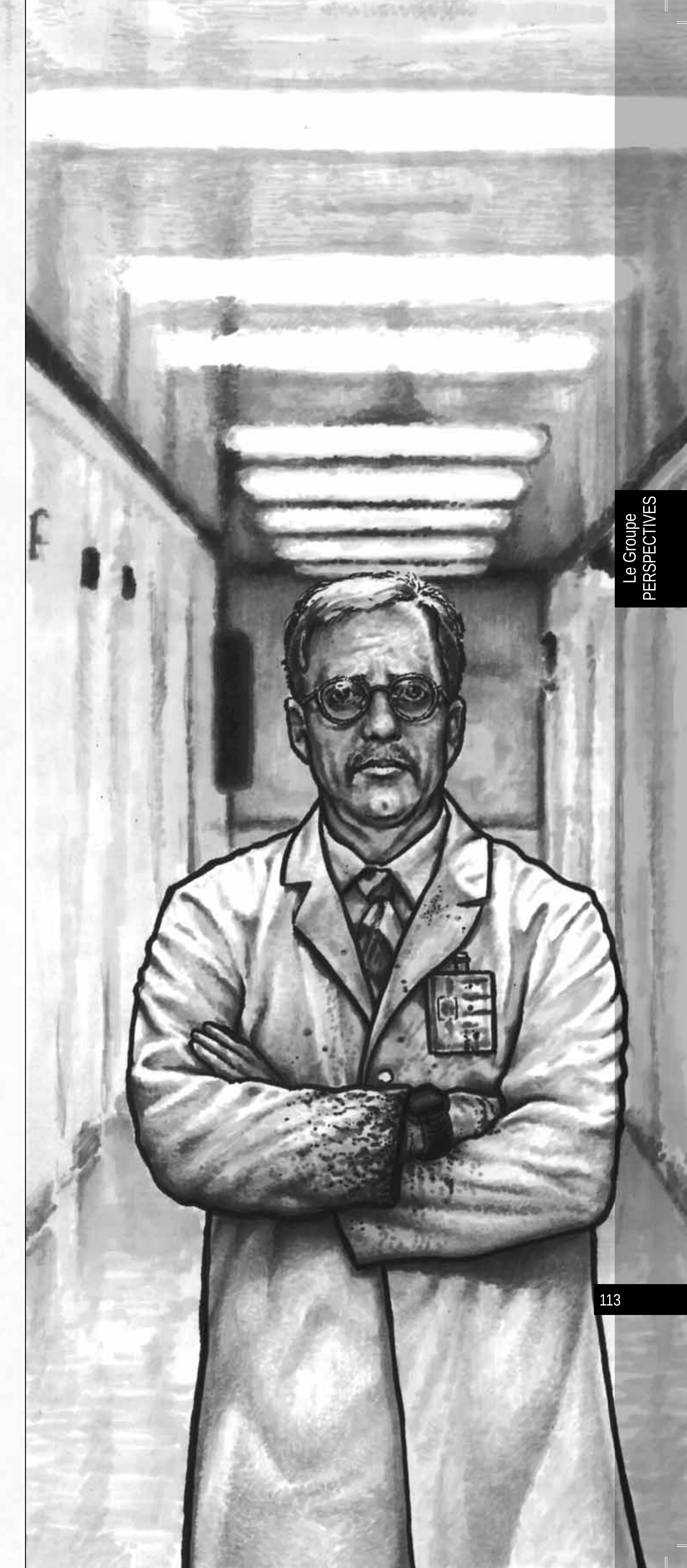
Informations détenues dans le complexe

Depuis la salle de la base de données, tous les accès et saisies d'informations à partir de n'importe quel ordinateur du complexe sont surveillés sans interruption par un spécialiste informatique de Majestic-12. Le personnel normal n'a qu'un accès limité à la plupart des fichiers de la base de données : même l'équipe de médecins et d'infirmières du sous-sol ne dispose que d'un accès extrêmement restreint.
Pour des fichiers précis, une accréditation peut être accordée par Yrjo, par Valentine Krogen ou par n'importe quel membre du comité de coordination de Majestic-12. Ces dossiers doivent être signés à la fois par le récipiendaire et par la personne autorisant leur emprunt. Toutes ces informations sont transmises une fois par mois au Projet DELPHI au COUNTRY CLUB, où elles sont attentivement et soigneusement lues pour déceler des possibles schémas indiquant de l'espionnage.
Toutes les données de Yrjo depuis 1966 sont détenues dans des fichiers informatiques et des dossiers papier : rapports médicaux, résumés des «traitements» et même les transcriptions intégrales des déclarations des sujets pendant les expériences. Il y a des dossiers sur plus de quinze mille sujets d'expérience, de même que plusieurs centaines de résumés de simulations de stress comme «Sujet informé de la mort violente de parents» et «Simulation de dégénérescence schizophrénique», chacun est classé de 1.0 à 10.10 par incréments de 0.1. Le plus élevé est 10.10 : «Scénario d'invasion extraterrestre n° 4». Chaque dossier décrit avec force détails comment conduire chaque simulation, jusqu'aux plans pour la fabrication des décors et les patrons pour les costumes spéciaux.
Toute personne lisant ces dossiers à fond – un processus qui prend plusieurs semaines – avec une compétence en Psychologie ou en

Psychanalyse de 30% ou plus, doit faire un jet de Santé Mentale : en cas d'échec, elle perd 1 point de Santé Mentale à cause de l'horreur aseptisée décrite dans ces simples chemises cartonnées.
Les dossiers du Maryland ne contiennent aucune information classifiée MAJIC traitant directement des Greys, de leurs plans pour la Terre ou de ce que sait le gouvernement.

Personnel

Le complexe du Maryland dispose d'un personnel à temps plein de soixante-six employés, comprenant des secrétaires, des assistants de recherche, des gardiens, des vigiles, etc. Les médecins et les infirmières qui travaillent dans les sous-sols représentent 40% du personnel. Le rez-de-chaussée abrite la couverture du Groupe PERSPECTIVES : un groupe de réflexion géopolitique. Valentine Krogen, qui approche maintenant les 65 ans, occupe un bureau au rez-de-chaussée. Il est chargé de l'interaction quotidienne entre Majestic-12 (qu'il croit être le groupe le plus important et le plus secret du gouvernement, bien qu'il ne sache rien des Greys) et le personnel des sous-sols. Aucune étude ou analyse n'est plus réellement effectuée, bien que le Groupe PERSPECTIVES soit toujours abonné à un nombre colossal de périodiques pour sauver les apparences : par habitude Krogen passe la plupart de son temps à les lire. Les pièces qui servaient autrefois de bureaux au *think-tank* sont maintenant remplies du sol au plafond par des piles de ces périodiques, que Krogen dépose sans même y penser jour après jour.
Les sous-sols sont dirigés par le Dr Armand Perov, qui conduit tous les tests psychologiques du complexe et qui dispose d'un accès intégral aux dossiers du site (mais qui ne peut pas les diffuser sans autorisation). Perov est un associé de longue date du Dr Yrjo et tous deux partagent librement des informations en maintenant un échange intensif d'idées par l'intermédiaire de courriels cryptés et de colis. Yrjo a choisi Perov pour prendre les rênes du site quand sa santé défaillante l'a contraint à partir pour des climats plus chauds. Perov connaît Majestic-12 seulement par sa correspondance privée avec Yrjo et par certaines des transcriptions dont il a été témoin lors d'interrogatoires d'agents de Majestic-12. Il est au premier stade du processus d'obtention de l'accréditation MAJIC, car le comité de coordination de Majestic-12, qui en est venu à compter sur les processus de Yrjo, ressent un besoin réel de remplacer ce dernier.
Le reste du personnel est composé de gens ordinaires. Même les médecins qui administrent les tests ne savent rien d'exceptionnel à leur sujet. La plupart ne savent que très peu de choses sur ce qui se passe ici et ne peuvent avoir que de brefs aperçus des travaux quotidiens réalisés sur le site. Ceux qui en apprennent trop reçoivent un «traitement» ou sont ramenés dans le droit chemin. Depuis 1981, seuls deux membres du personnel se sont vus accordés une accréditation MAJIC. Ils ont tous les deux été transférés avec Yrjo au complexe de Porto Rico en 1991.



Le complexe de Porto Rico

Le complexe B du Groupe PERSPECTIVES est situé au large de Porto Rico sur la côte sud de l'île de Vieques, sur un promontoire entre Porto Ferro et Red Beach, face à la Mer des Caraïbes, à l'intérieur de la base des Marines de Camp Garcia. C'est un grand complexe entouré d'un mur qui forme en quelque sorte un petit village. Les Américains qui travaillent ici en sortent rarement et ne dépendent en rien des secteurs civils : tout l'approvisionnement est acheminé par camion depuis la piste d'atterrissage toute proche de Camp Garcia (en fait, la politique du camp interdit strictement au personnel militaire de se rendre dans les secteurs civils de l'île). En outre, des hélicoptères militaires font souvent la navette entre Porto Rico et les installations.

Le complexe est entouré par deux clôtures métalliques électrifiées, puis par un mur de pierre de trois mètres soixante surmonté d'un réseau de fil de fer barbelé et de quatre tourelles d'observation. Ces miradors font face aux quatre coins du camp et rendent pratiquement impossible l'escalade discrète du mur. À l'extérieur de l'enceinte, le terrain n'offre aucune couverture sur près de deux cents mètres. Dans chacun des postes d'observation, deux gardes surveillent le périmètre vingt-quatre heures sur vingt-quatre ; la nuit ils utilisent un équipement de vision nocturne et infrarouge.

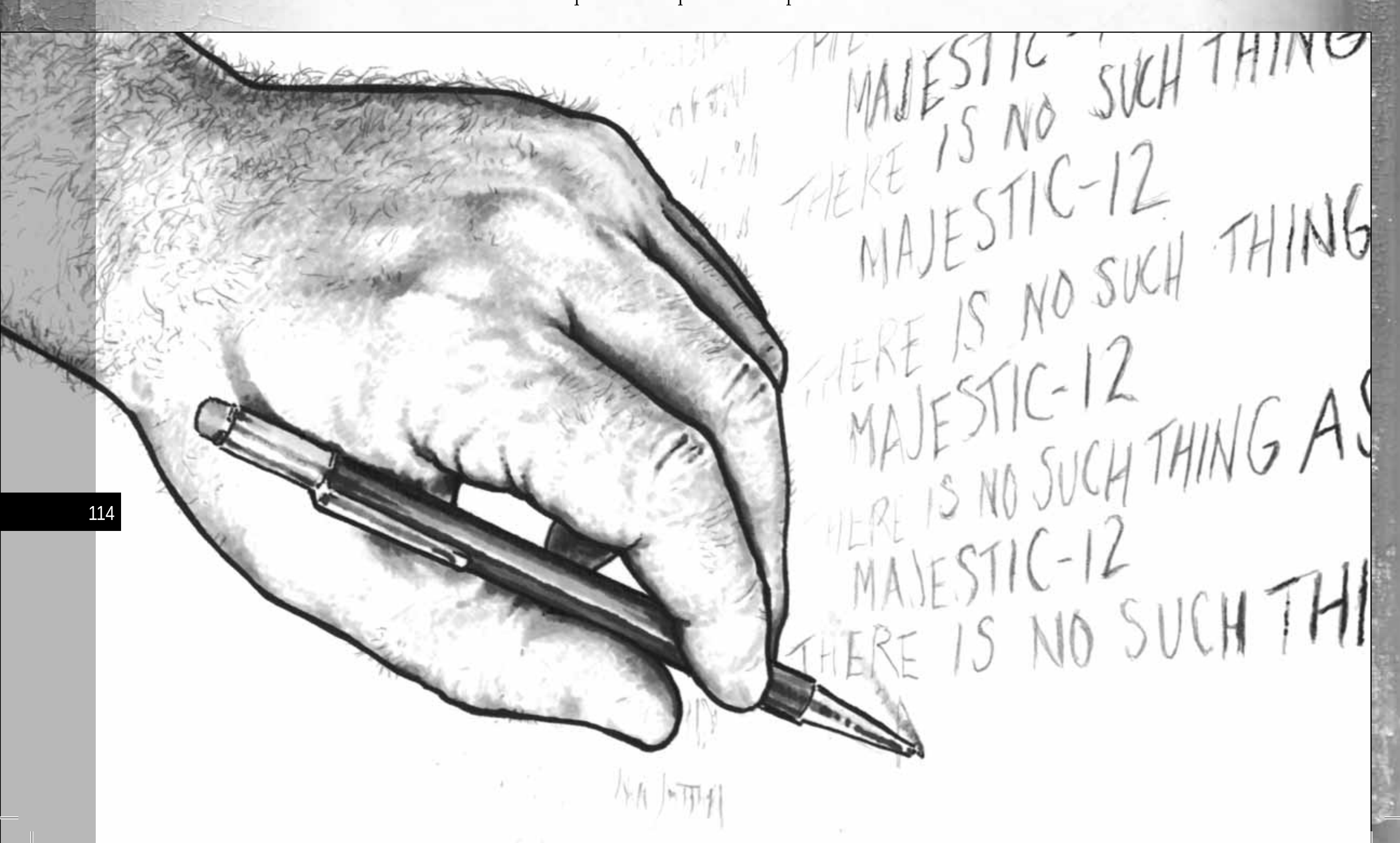
Le seul point d'accès est la porte principale – il y en a trois en réalité, une pour chacune des barrières concentriques – à laquelle les visiteurs, les ouvriers ou les personnes sont entièrement fouillés en sortant. Chaque porte intérieure est située à environ quarante-cinq mètres de la porte précédente, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, pour empêcher des véhicules de foncer à toute vitesse à travers les trois portes de rang. Des poteaux en béton armé espacés d'un mètre vingt et des chevaux de frise sont placés à la base des deux clôtures grillagées, pour arrêter un véhicule tentant de les franchir en force après avoir passé la porte principale, mais ces fortifications n'existent que face à la porte extérieure et (sur la clôture la plus intérieure) en face de la porte du centre (Pour entrer, les visiteurs passent par la porte principale, font quarante-cinq mètres vers la gauche, tournent à droite pour passer la seconde porte, font encore quarante-cinq mètres vers la gauche et tournent à droite pour passer la troisième porte).

Les gardes de ce complexe sont triés sur le volet parmi les meilleurs membres de NRO DELTA. C'est loin d'être un boulot peinard, car les agents affectés ici considèrent comme un honneur et un devoir de servir dans ce qui est perçu comme l'un des plus précieux sites protégés américains du monde.

À l'intérieur du complexe, les gardes de NRO DELTA sont omniprésents. Ils sont ouvertement armés de MP-5 automatiques et ont tous l'ordre formel d'arrêter ou d'abattre quiconque ne possède pas de badge de sécurité ou toute autre identification valide.

Informations détenues dans le complexe

Ce complexe sert d'entrepôt à une grande partie des bases de données et des dossiers du sous-projet ARC REVE. Les données du sous-projet de Yrjo, RICOCHET, ainsi que beaucoup de celles de CATALYSEUR et de RECUL, sont conservées ici. Une liaison satellite avec l'Installation 12 de



Cooper dans le Montana, permet à Yrjo de rester connecté en permanence avec tous les fichiers traitant des membres génétiquement modifiés de NRO DELTA et de MOUCHE BLEUE. Yrjo met régulièrement ces fichiers à jour, étudiant les matériaux disponibles et saisissant ses intuitions sur la stabilité mentale des agents. Dans le complexe de Porto Rico, ces fichiers sont uniquement accessibles à Yrjo lui-même et sont activés par l'analyse de l'empreinte de son pouce (les mesures de certaines données comme la tension artérielle, la fréquence cardiaque et la température corporelle, expliquent qu'un pouce coupé ne pourra pas servir de clef).
Alors que dans la base de données les fichiers sur ARC REVE, CATALYSEUR et RECUL sont incomplets et quelque peu en désordre, l'intégralité de RICOCHET est stockée sur le site. Cela concerne toutes les informations sur l'utilisation des drogues créées génétiquement pour laver les cerveaux, effacer la mémoire et autres avancées du projet MKULTRA de la CIA, dont Yrjo a été le fer de lance ces dernières années.
En outre, des parties du *Livre de Cuisine* sont conservées dans le complexe de Porto Rico. Seuls deux des cinq volumes sont ici : celui à la reliure rouge qui couvre les fonctions, la conception et l'altération du cerveau, et celui à la reliure bleue qui traite d'une gamme de sujets similaires sur le système nerveux central.
Une personne disposant de l'accès complet à ces fichiers pendant une longue période pourrait reconstituer l'histoire de Majestic-12, de l'accident de Roswell, de l'Accord et de plusieurs des développements secrets les plus significatifs de la dernière moitié du XXe siècle. Cependant ce site est solidement gardé, beaucoup plus que le complexe du Maryland grâce à son isolement.

Personnel

La pratique du recrutement parmi les autochtones a été abandonnée fin 1993, quand une drogue MKULTRA a été accidentellement ingérée par un employé à temps complet, provoquant de sérieux dommages à son cerveau. Cet incident (facilement étouffé grâce à un important pot-de-vin versé à la famille) a rendu le site de Porto Rico beaucoup plus insulaire que son homologue du Maryland. Aujourd'hui *tous* les membres de personnel – y compris les secrétaires, les gardiens et les concierges – viennent du complexe du Maryland. Après des années de bons et loyaux services sur ce site, ces personnes obtiennent une forte augmentation, un incroyable programme social et un appartement dans le secteur résidentiel du complexe de Porto Rico («Les Prés»).
Yrjo vit en permanence à l'intérieur du site. Maintenant que sa mauvaise santé a commencé à sérieusement affecter sa résistance générale, il passe la majeure partie de son temps à des recherches et des développements purement théoriques, proposant de nouvelles manières de déformer et de modifier l'esprit humain, puis laissant à ses équipes le soin de les expérimenter. Actuellement, deux chercheurs accrédités MAJIC – les docteurs John Baker et Bart Strysik – dirigent les expériences en cours et font leurs rapports directement à Yrjo.
Yrjo est l'autorité absolue du complexe de Porto Rico. Il rend compte exclusivement au responsable de ARC REVE, le général de division Kurtis Schenk, qui le laisse tranquille la plupart du temps. Les impressionnant états de service de Yrjo ont tout naturellement fait de lui l'un des chefs d'équipe les plus écoutés de Majestic-12.
L'ordinateur central du complexe de Porto Rico n'est pas directement gardé et est accessible depuis les nombreux terminaux du sous-sol. Ceux qui désirent y accéder depuis n'importe quel terminal ont besoin de laissez-passer électroniques et d'un mot de passe mis à jour quotidiennement.

Les drogues

ARC REVE a synthétisé un certain nombre de drogues décrites dans le *Livre de Cuisine*. Le gardien ne devrait pas hésiter à créer ses propres produits chimiques pour les lâcher sur les investigateurs selon ses besoins (notez que leurs noms codés par couleur sont arbitraires et ne reflètent pas l'aspect des produits chimiques eux-mêmes).

Rouge

Agent viral intelligent qui provoque une fureur incontrôlable en réduisant la production de substances anxiolytiques dans le cerveau et en exacerbant la sensibilité à la douleur et aux menaces. Toute personne à qui ce liquide incolore et inodore est administré doit effectuer un jet sous CONx1 pour surmonter une fureur homicide. En cas d'échec, la victime devient une machine à tuer pour CONx20 heures, massacrant tout le monde sur son passage. Cette drogue est souvent employée pour piéger des boucs émissaires ou pour se débarrasser d'individus considérés comme moralement au-delà de tout reproche.

Orange

Il s'agit d'un organisme artificiel qui peut provoquer des trous de mémoires passagers dans les processus du recouvrement cognitif. En d'autres termes, le sujet reste conscient, mais ne peut pas se souvenir ce qu'il a perçu dans l'intervalle affecté par la drogue. La drogue peut être réglée pour affecter un sujet pendant plus de 12 heures par dose.

Jaune

Le Jaune est un composé chimique qui provoque une complète et totale paralysie de la musculature volontaire sans affecter la fonction cognitive. Le sujet doit faire un jet sous la moitié de sa CON. En cas d'échec, il est complètement paralysé pendant CONx40 heures. Cette perte de motricité entraîne également la perte de 1 point de Santé Mentale.

Rumeurs locales

Les autochtones croient que le complexe de Porto Rico est une espèce de fortification ou de station scientifique américaine secrète et c'est aujourd'hui seulement, plusieurs années après sa construction, que les légendes locales remontent à la surface. Les enfants évitent l'endroit et racontent des histoires bizarres à son sujet. Certaines sont des lieux communs – mutants génétiques, cyborgs et autres enfantillages – mais d'autres sont bien plus réelles et étranges.
L'une d'entre elles parle d'un enfant qui, une nuit, a essuyé un coup de feu provenant du complexe. D'après l'histoire, un garde d'une des quatre tours qui ceinturent le camp a tiré sur l'enfant qui courait trop près du périmètre de l'enceinte. L'enfant, que personne ne connaissait, n'a pas été touché et s'est enfui, mais cet incident a été clairement vu par plusieurs personnes depuis la ville.
Une autre histoire concerne une femme qui postulait pour un emploi de secrétaire au complexe : elle avait été embauchée après un contrôle de ses antécédents et un entretien minutieux. Tout se passa bien pendant un temps, mais petit à petit la femme commença à se comporter de manière étrange, oubliant des noms, prononçant des mots de façon incorrecte et ainsi de suite. Finalement, après une sorte d'attaque, la femme a perdu la parole et la vue. Sa famille est partie à Cabo Rojo et aujourd'hui personne en ville ne se rappelle son nom.



Vert

C'est un puissant hallucinogène qui provoque souvent (80%) des réponses violentes. Il est intraçable et indécelable par des moyens modernes, et est donc un outil courant de Majestic-12.

Bleu

Le Bleu est un micro-organisme artificiel qui peut provoquer un arrêt cardiaque fatal même chez les sujets les plus sains. Lorsque l'agent de contact est administré, un jet sous CONx2 raté indique la mort du sujet.

Indigo

C'est un composé chimique qui provoque la désintégration des dendrites par lesquelles les neurones transmettent leurs signaux au cerveau. Le résultat est une forme lente mais fatale de dommages cérébraux. Il doit être administré continuellement, chaque dose (en cas d'échec d'un jet sous CONx2) occasionnant la perte de 1D4+1 points d'INT et de 1D4+1 points d'EDU. Toutes les compétences sont affectées par ces pertes. Pour chaque point perdu de l'un ou l'autre attribut, 10 points d'une compétence au hasard sont perdus. La mort survient si l'INT du sujet atteint 1 ou moins.

Violet

Cet organisme induit une chute mortelle des fonctions corporelles, causant de légères mutations dans certaines productions chimiques du corps. La mort est douloureuse et lente car les déchets ne sont pas éliminés ou excrétés, le sang ne coagule plus, la nourriture n'est plus digérée, les conduits oculaires et auditifs produisent des fluides inappropriés, etc. La mort se produit habituellement en CONx2 jours, parfois beaucoup plus tôt lorsque la victime choisit d'en finir avec la douleur.

Les traitements

Beaucoup de «simulations de stress» développées par le Dr Yrjo et ses complices au cours des années figurent parmi les concepts les plus ingénieux et les plus malfaisants jamais appliqués à l'esprit humain. À l'aide de drogues, d'acteurs, de mises en scène, de photographies truquées, d'effets spéciaux et optiques et même de vrais extraterrestres, Yrjo a traumatisé les esprits les plus solides dans sa quête des réponses ultimes sur le trauma mental. Jusqu'ici il n'en a trouvé aucune, mais les processus ont prouvé leur utilité pour d'autres applications auprès de Majestic-12.

La gravité de ces simulations est classée de 1.0 à 10.10. À titre d'exemple, en voici quelques-unes, accompagnées de leurs effets.

- **1.0 «Sujet informé de la mort violente d'un parent».** Un médecin autoritaire informe le sujet de la mort d'un être cher. Des photographies truquées montrant clairement la victime, des effets personnels et d'autres scènes familières lui sont présentées. Le sujet n'est pas autorisé à utiliser un téléphone ou à quitter le complexe, et un sédatif fictif lui est injecté de force. Perte de Santé Mentale : 0/1D4.
- **1.1 «Sujet longuement interrogé sur des activités banales».** Après une première entrevue médicale, le sujet est dirigé vers une pièce comportant d'évidence un miroir sans tain. L'intérieur est étrange : les murs sont fortement incurvés de façon à ce que seul le centre de la pièce permette de s'asseoir ou de rester debout sans effort. La porte, qui paraît normale de l'extérieur, n'a ni ouverture ni poignée. Une voix autoritaire venant de derrière le miroir interroge le sujet sur ses activités. Ces questions sous-entendent que le sujet a mal fait quelque chose, mais ne formulent jamais clairement la cause des soupçons. Cette scène se poursuit durant plusieurs d'heures, devenant de plus en plus éprouvante à chaque question. Elle se termine lorsque le sujet s'effondre victime d'épuisement/déshydrations/inanition. Perte de Santé Mentale : 1/1D4.
- **1.5 «Sujet faussement lié à un espion connu».** Le sujet est longuement interrogé au sujet d'un partenaire/bon ami/être cher. Des documents et des enregistrements falsifiés, impliquant clairement cette personne dans des actes de trahison, sont présentés au sujet. Dans une petite pièce plusieurs agents anonymes l'entourent, le harcèlent, lui hurlent dessus, l'effraient et l'interrogent jusqu'à ce que son point de rupture soit atteint. Perte de Santé Mentale : 1/1D4.
- **1.9 «Sujet impliqué dans un meurtre».** Le sujet est lié à une série de meurtres. Plusieurs dizaines de photos de scènes de crimes et de corps ensanglantés lui sont présentées pour examen par un médecin portant des lunettes. Deux MP armés surveillent le déroulement des opérations. Le médecin parle longuement avec le sujet en essayant doucement de lui soutirer une confession. Si le sujet ne se confesse pas, le médecin lui confie qu'il ferait mieux : l'affaire est quasiment bouclée, les empreintes digitales et le sang retrouvés sur les lieux lui correspondent et des témoins oculaires l'ont formellement identifié comme le meurtrier. Perte de Santé Mentale : 1/1D6-1.
- **2.0 «Sujet impliqué dans des actes de trahison».** Le sujet est informé que ses activités félonnes ont été découvertes et qu'il sera jugé pour ses crimes par un tribunal militaire. Les crimes en question ne sont pas clairement formulés. L'avocat de la défense du sujet entre et lui demande simplement comment il compte plaider : durant cet entretien il est évident qu'il déteste le sujet. L'avocat ne répondra à aucune question et ricanera si le sujet prétend être innocent de tout crime. Le sujet reste seul dans une cellule pendant un certain temps afin de méditer sur sa situation. Perte de Santé Mentale : 1/1D6-1.

- **2.1 «Sujet incarcéré de force, fouillé et battu».** Un matin, après le petit-déjeuner, le sujet est assailli par un groupe de MP et traîné dans une petite cellule de béton. Il est brutalement cloué au sol et dévêtu, puis toutes ses cavités corporelles sont inspectées sans ménagement par une assistante médicale féminine. Après la fouille, le sujet est battu pendant plus d'une heure. Perte de Santé Mentale : 1/1D6.
- **2.5 «Sujet informé d'une attaque nucléaire terroriste sur Washington D.C.».** Une fausse émission de télévision rapporte qu'une explosion nucléaire de faible puissance a tué le président, plus de 10 000 habitants et la majeure partie de l'Assemblée et du Sénat. Des séquences truquées de destructions, de corps, etc. sont également montrées. Le présentateur (une célèbre personnalité de la TV) pleure ouvertement à la fin du flash spécial. Perte de Santé Mentale : 1/1D6.
- **2.9 «Scénario d'exécution n° 1».** Le sujet est réveillé au milieu de la nuit et traîné dehors par un groupe d'hommes en noir et d'officiers de l'armée. On lui ordonne de se coucher à plat ventre les mains derrière la tête. Un pistolet est armé et placé sur sa nuque, puis hors de sa vue, un coup de feu est tiré en l'air. Perte de Santé Mentale : 1/1D6.
- **3.0 «Scénario d'exécution n° 2».** Au matin on apporte au sujet un copieux petit-déjeuner, puis il est escorté jusqu'à une cour par des officiers de l'armée. Le sujet est attaché à un poteau pendant qu'un groupe de soldats armés de fusils pénètre dans la cour. Ils se placent en ligne face au sujet. Aucun appel ou prière ne reçoit de réponse. Les soldats reçoivent l'ordre de le mettre en joue, puis d'ouvrir le feu. Les fusils sont chargés à blanc. Perte de Santé Mentale : 1/1D6.
- **3.1 «Scénario de maladie en phase terminale n° 1».** Une série de médecins militaires soumet le sujet à des examens médicaux complets, dont certains sont étrangement déconcertants. Après une période assez longue et une batterie exhaustive de tests, le sujet est informé qu'il souffre d'un cancer des os en phase terminale et qu'il lui reste moins de trois semaines à vivre. Perte de Santé Mentale : 1/1D6+1.
- **3.5 «Scénario de maladie en phase terminale n° 2».** Le sujet est traité normalement pendant plusieurs jours tandis qu'il subit des examens médicaux approfondis. Le quatrième jour, après une longue période sans contact dans une pièce fermée à clef, plusieurs personnes vêtues de combinaisons bactériologiques rendent visite au sujet. Elles lui annoncent que le complexe a été contaminé par un agent biologique mortel et que beaucoup de membres du personnel sont décédés. Le sujet est abandonné dans la salle verrouillée pendant une journée, sans eau ni nourriture, pour réfléchir à la situation. Perte de Santé Mentale : 1/1D6+1.
- **3.9 «Scénario d'assassinat présidentiel n° 1».** Après une nuit de sommeil tranquille et reposante dans le complexe, le sujet découvre son visage à la une d'un journal, qu'un sujet lui est consacré aux informations et qu'une chasse à l'homme nationale est lancée contre lui pour l'assassinat du président. Perte de Santé Mentale : 1/1D6+1.
- **4.0 «Scénario d'assassinat présidentiel n° 2».** Le sujet est immobilisé par une neurotoxine paralysante et il est briefé par son «officier traitant». Celui-ci l'informe que grâce à l'excellence de son travail passé, il a été sélectionné pour une mission spéciale. Plusieurs affaires passent sur un écran, montrant le sujet dans les endroits où il n'est jamais allé, avec des personnes qu'il n'a jamais vues, pendant que l'officier discourt d'un ton monotone sur son impressionnant record d'assassinats. L'officier conclut : «Votre prochaine cible» et il montre alors une photographie du président. Perte de Santé Mentale : 1/1D6.
- **4.1 «Scénario d'agent compromis n° 1».** Le sujet est drogué et emmené dans le complexe. Il se réveille sans savoir comment il est arrivé là. Un homme qui semble blessé est étendu dans le lit d'en face. Les médecins vont et viennent et font de leur mieux pour que le sujet soit confortablement installé. À un moment donné, l'homme blessé s'élance et frappe un médecin. Un second médecin commence à crier en russe et plusieurs soldats en uniforme russe pénètrent dans la pièce. Ils maîtrisent l'homme blessé et l'entraînent à l'extérieur. Quelques minutes plus tard on entend des coups de feu au loin. La porte est verrouillée et personne n'entre dans la pièce pendant un certain temps. Perte de Santé Mentale : 1/1D6+1.
- **4.5 «Scénario d'agent compromis n° 2».** Un soporifique à effet retardé programmé est mêlé au repas du sujet. Au milieu d'une conversation avec un médecin, il sombre dans l'inconscience et s'éveille cerné par des lumières vacillantes. La lumière est projetée de l'intérieur d'un casque qui couvre ses oreilles et ses yeux. S'il l'enlève, le sujet découvre une pièce circulaire, faiblement éclairée, recouverte d'étranges matériaux translucides. Près du sujet, d'autres personnes inconscientes portant des casques identiques au sien gisent sur des tables ergonomiques faites des mêmes matériaux. Ils ne peuvent pas être réveillés. L'impression générale est que le séjour entier dans le complexe était une simulation et qu'il s'agit là du véritable complexe. Perte de Santé Mentale : 1/1D6+3.
- **4.9 «Scénario d'apparition extraterrestre n° 2».** Une drogue paralysante à effet retardé programmé est mêlée au dîner du sujet. Tard dans la nuit, le sujet est réveillé par des lumières et des bruits étranges au dehors, mais il ne peut pas bouger à cause de la drogue. Une créature manifestement extraterrestre se tient derrière la fenêtre. Le faux Grey place sa main sur la vitre et regarde à l'intérieur. Il attend quelques instant et finalement disparaît dans le noir. Perte de Santé Mentale : 0/1D3.
- **5.0 «Scénario d'intrusion extraterrestre n° 1».** Le sujet est paralysé par une neurotoxine, puis déplacé par de faux Greys jusqu'à un studio maquillé en vaisseau extraterrestre où il subit un examen médical. Le sujet est ensuite ramené inconscient à sa chambre. Perte de Santé Mentale : 1/1D6+2.
- **5.1 «Scénario d'intrusion extraterrestre n° 2».** Le sujet est paralysé par une neurotoxine, puis est apparemment démembré par de faux Greys dans un simulacre de vaisseau extraterrestre.

Exemple de «patient»

Le sujet n° 452029 est un mâle de type caucasien âgé d'environ 80 ans. À son arrivée, le sujet était apparemment en état de sommeil paradoxal. Son état n'a jamais changé, ce qui évoque une forme inhabituelle de catatonie ou de coma (la raison pour laquelle il avait échoué à PERSPECTIVES). Il a été soumis à plusieurs dizaines de simulations différentes : jusqu'ici toutes ont échoué, aucune n'a permis de le réveiller et elles n'ont pas même provoqué la moindre réaction. Les tentatives répétées d'interrompre ce sommeil paradoxal avec des drogues dérivées du *Livre de Cuisine* ont échoué. Le sujet est resté «endormi» sans interruption durant ces dernières années. Le Dr Yrjo pressent que l'homme est un légume complet, mais il est fasciné par son état inhabituel. Il en est venu à considérer le sujet n° 452029 comme sa Némésis et conçoit, environ tous les six mois, de nouvelles simulations de plus en plus étranges à expérimenter sur l'homme.

Notes sur ARC REVE

ARC REVE, un sous-projet du projet PLUTON de Majestic-12, a été conçu en 1981 pour étudier et exploiter les secrets du *Livre de Cuisine*, une analyse extraterrestre de la génétique humaine. ARC REVE comprenait lui-même plusieurs sous-projets, chacun dirigé par un chef d'équipe différent, le plus récent est RICOCHET, créé en 1991 par le Dr Yrjo. Il se poursuit aujourd'hui à partir du complexe de Porto Rico.

Les sous-projets CATALYSEUR et CŒUR *(cf Delta Green p.102)* ont été arrêtés. Tous les deux ont été considérés comme des succès et clos. Beaucoup des percées les plus saisissantes de Majestic-12 ont été développées lors des recherches sur ces projets aujourd'hui défunts, et leurs dossiers complets sont encore conservés dans les bases de données de Majestic-12.

Les sous-projets RECUL et REBOND se poursuivent, l'un sur le terrain, l'autre en laboratoire. REBOND a été maintenu en vigueur par le toujours narcissique Justin Kroft (MJ-1), dans l'espoir que ses percées puissent prolonger la durée de sa vie. Jusqu'ici les recherches sur la physiologie et le métabolisme extraterrestres ont révélé de petites, mais intrigantes, indications sur ce qui *pourrait* être fait au corps humain, avant que les cellules soient spécialisées. Cependant, ces processus restent mortels pour des organismes adultes et demeurent donc inutiles. RECUL continue son étude de terrain sur des humains physiologiquement modifiés des équipes de NRO DELTA ou de MOUCHE BLEUE. Depuis 1988, des agents de terrain volontaires ont reçu des améliorations physiologiques comme des ouïes, une vision infrarouge, une réponse musculaire perfectionnée, une force, une vitesse et une endurance accrues, une audition et un odorat affinés et des perfectionnements du système immunitaire, des agents de coagulation sanguine et de la saturation de l'oxygène dans le sang. RECUL exerce une surveillance permanente de tous ces hommes (vingt-trois en tout) qui profitent des avantages de la science extraterrestre. Depuis 1989, RECUL a procédé lui-même aux modifications des agents, prenant le contrôle de l'ancien quartier général de CATALYSEUR : l'Installation 12, à Cooper dans le Montana.

L'équipe de Yrjo, RICOCHET, a été réunie en 1992 pour exploiter au mieux les impressionnantes découvertes des autres équipes. RICOCHET utilise les recherches de CŒUR et de CATALYSEUR pour exploiter toutes les opportunités aujourd'hui rendues possibles par les connaissances dérivées du *Livre de Cuisine*. En mixant les recherches MKULTRA de la CIA sur le contrôle de l'esprit et les percées de CŒUR et de CATALYSEUR, RICOCHET a maîtrisé l'art de la réécriture de l'esprit humain. Avec des moyens, du temps et de l'argent, RICOCHET peut plier à ses caprices même le plus subtil, le plus intelligent ou le plus volontaire des individus. Ils peuvent vous laisser avec un unique souvenir, répété sans fin, ou avec des souvenirs conçus par eux. Ou sans aucun souvenir.

Le général de division Kurtis Schenk et ARC REVE

Schenk a d'abord cru que les recherches technologiques conduites par le projet PLUTON garantiraient sa position au comité de coordination de MJ-12 pour les années à venir. Dans les faits, beaucoup des sous-projets portant sur divers aspects technologiques des Greys – comme leurs appareils aériens – sont tombés à l'eau. Sans une nouvelle aide des Greys, les programmes ont stagné et se sont éteints, laissant dans leur sillage un chapelet d'appareillages à moitié terminés et une note plutôt salée.

Son seul succès majeur a été ARC REVE. En homme pragmatique, Schenk, est de tout cœur derrière ces programmes, y compris les spectaculaires succès de RICOCHET. Il fait ouvertement l'article des résultats et des découvertes de ARC REVE auprès du comité de coordination de Majestic-12 pour défendre son budget opérationnel toujours croissant.

Secrètement, Schenk a peur des aspirations de Yrjo. Malgré l'âge de ce dernier et sa santé déclinante qui limitent son influence sur le comité de coordination, ses découvertes et ses étonnantes percées sont bien connues de tous. Schenk sent que Yrjo éclipse lentement son influence et il craint que Justin Kroft ait discerné cette faiblesse. Si c'est le cas, il lui reste peu de temps : à la mort de Yrjo il sera à court de génies.

Alors que le sujet peut toujours voir et entendre, ils retirent des organes, enlèvent ses jambes et ses bras et même son cerveau. Perte de Santé Mentale : 1/1D6+2.

- **5.5 «Scénario d'intrusion extraterrestre n° 6».** Idem ci-dessus, excepté que le sujet est réassemblé avec un «embryon» extraterrestre logé à la base de son crâne. La créature est très clairement montrée au sujet et elle est absolument hideuse. Une sensation de forage, puis de frétillement à la base du crâne peut être ressentie. Perte de Santé Mentale : 1/1D6+3.
- **5.9 «Scénario de mort n° 1».** Une neurotoxine paralysante est secrètement injectée au sujet. Cette drogue laisse le sujet conscient, mais il est complètement engourdi et incapable du moindre mouvement. Des médecins se précipitent et essayent de relancer le cœur du sujet. Après plusieurs minutes effrénées d'injections, de chocs électriques et de RCP, le sujet est déclaré mort par le médecin responsable. Perte de Santé Mentale : 2/1D6+3.
- **6.0 «Scénario de mort n° 2».** Similaire au scénario 1. Le sujet subit ce qu'il pense être une autopsie complète, bien qu'il ne ressente aucune douleur. Sous ses yeux, ses organes sont extraits et pesés, et pour finir une scie à os est censée découper le sommet de son crâne pour permettre d'accéder au cerveau. Tout est simulé. Perte de Santé Mentale : 2/1D8+2.
- **6.1 «Scénario de mort : 3».** Similaire au scénario 1. Le sujet paralysé est transporté jusqu'à un crematorium. Avant d'être lui-même roulé jusqu'au four, on le laisse assister à la crémation de plusieurs corps. Bien qu'il ne ressente aucune douleur ni même de chaleur, le sujet sent l'odeur de la chair brûlée et voit le scintillement des flammes au bord de son champ de vision. Perte de Santé Mentale : 2/1D8+2.
- **6.5 «Sujet plongé au milieu de cadavres».** Le sujet est drogué et se réveille dans un grand container rempli de morceaux de cadavres. Il n'y a aucune issue et aucune lumière, mais l'odeur et la forme des objets informeront rapidement le sujet sur la nature du contenu. Le sujet y est laissé pendant quatre heures. Perte de Santé Mentale : 2/1D8.
- **6.9 «Sujet plongé dans la vermine et les serpents».** Le sujet est jeté dans une cuve industrielle remplie d'insectes et de serpents inoffensifs. Bien qu'il soit possible de se tenir debout, il n'y a aucune possibilité de grimper une fois que le couvercle est fermé. Quatre heures se passent avant que le sujet soit libéré. Perte de Santé Mentale : 1/1D8.
- **7.0 «Simulation d'amputation».** Le sujet est emmené d'urgence dans un bloc opératoire, on lui administre un anesthésique local et on l'attache avec des courroies. Sa tête est également maintenue. Les médecins semblent

alors l'amputer d'une jambe à l'aide de scalpels et de scies. La fausse jambe est ensuite exposée en pleine vue du sujet. Perte de Santé Mentale : 2/1D8.

- **7.1 «Sujet interné dans un asile psychiatrique».** Le sujet s'éveille d'une stupeur narcotique dans la salle commune d'un asile. Les médecins, les infirmières et le personnel sont conciliants et se confondent en excuses, et ils ne semblent pas comprendre grand chose aux propos du sujet. On le force à prendre de faux médicaments (de simples placebos) à intervalles réguliers. Cette situation dure une semaine. Perte de Santé Mentale : 2/1D6.
- **7.5 «Simulation de dégénérescence schizophrénique».** Le personnel commence à ponctuer son discours de propos décousus, à employer des mots communs à tort et à travers et à employer des formulations bizarres. Ceci se poursuit pendant quelques jours, tandis que le personnel feint de ne pas comprendre ce que le sujet dit ou écrit. De même, tout le matériel écrit, les émissions de TV, etc. sont quotidiennement mis à jour (pendant que le sujet est maintenu sous sédatif) pour être transformé en baragouin. Perte de Santé Mentale : 2/1D8.
- **7.9 «Scénario en environnement déstabilisant n° 1».** Le sujet est drogué lors du repas du soir et abandonné nu, sans papiers ni argent dans un lieu étranger. Il est surveillé par une équipe mobile qui observe son comportement depuis un fourgon. Le site choisi est habituellement un décor et ses «habitants» sont des acteurs. Perte de Santé Mentale : 1/1D6.
- **8.0 «Scénario en environnement déstabilisant n° 2».** Le sujet est drogué lors du repas du soir, et il est transporté et déposé nu sur l'atoll Bikini. La petite île est complètement abandonnée, à l'exception de plusieurs petits bâtiments en béton qui tombent en ruines. Perte de Santé Mentale : 1/1D8.
- **8.1 «Scénario en environnement déstabilisant n° 3».** Le sujet est drogué pendant le repas du soir et est transporté dans une station relais arctique. Bien qu'il y ait assez de provisions pour survivre indéfiniment, il n'y a pas de radio ou de moyen de transport, ni même une carte pour indiquer le site. Sur un mur, une série d'entailles indique que le dernier occupant – quel qu'il fut – a passé trois ans ici. Perte de Santé Mentale : 1/1D8+1.
- **8.5 «Sujet enterré vivant».** Le sujet est drogué et se réveille dans une petite caisse enterrée dans le sol. Il n'y a aucune lumière et à peine assez de place pour bouger. Un petit ventilateur souffle de l'air près de la tête du sujet. Par l'orifice, il peut parfois entendre des bruits et même des rires, pourtant ses appels à l'aide restent sans réponse. De temps à autre le ventilateur cesse de fonctionner. Perte de Santé Mentale : 2/1D8+1.
- **8.9 «Sujet assistant à la mort violente d'un parent n° 1».** Une émission télévisée truquée montre un être cher sautant d'un immeuble noyé dans la fumée. Son nom est clairement donné lors des nouvelles du soir. Perte de Santé Mentale : 1/1D6.
- **9.0 «Sujet assistant à la mort violente d'un parent n° 2».** Un enregistrement numérique truqué d'une exécution montre un être cher fusillé par un peloton d'exécution. Aucune explication n'est fournie. Perte de Santé Mentale : 1/1D6+1.
- **9.1 «Scénario de participation forcée n° 1».** Sous la menace d'une arme, le sujet est forcé de pointer un pistolet sur la tête d'un vieil homme ligoté sur une chaise. On dit au sujet que s'il ne fait pas feu à trois, il sera tué. Les deux armes sont déchargées. Perte de Santé Mentale : 2/1D8+2.
- **9.5 «Scénario de participation forcée n° 5».** Sous la menace d'une arme, le sujet est forcé de pointer un pistolet sur la tête d'un jeune enfant ligoté sur une chaise. On dit au sujet que s'il ne fait pas feu à trois, il sera tué. Les deux armes *sont* chargées. Perte de Santé Mentale : 3/1D8+3.
- **9.9 «Viol collectif du sujet».** Le sujet est lâché dans le pavillon des forcenés d'un asile psychiatrique. Des prisonniers avec un penchant pour le viol homosexuel sont libérés et encouragés par les gardes à violer le sujet. Perte de Santé Mentale : 3/1D8+3.
- **10.0 «Sujet provoquant la mort violente d'un parent n° 1».** Le sujet se réveille dans le complexe sans aucun souvenir de la veille et il est informé que suite à un accident de voiture, il est responsable de la mort d'un être cher ou d'un ami proche. Des photos de l'épave lui sont montrées, de même que des clichés crus et sans équivoque possible du défunt. Perte de Santé Mentale : 2/1D8+1.
- **10.1 «Sujet provoquant la mort violente d'un parent n° 2».** Le sujet reçoit l'ordre de tirer sur un être cher dans une situation similaire au scénario 9.5. Perte de Santé Mentale : 3/1D8+2.
- **10.5 « Simulation de vieillissement».** Le sujet se réveille consigné au lit sans pouvoir se souvenir de la période écoulée. Il est traité comme s'il était vieux et sénile. La télévision et tous les objets de la pièce semblent être d'un design différent. La date, s'il la demande, est quarante ans dans l'avenir. Il n'est donné aucune explication au «saut». Perte de Santé Mentale : 3/1D10-1.
- **10.10 «Scénario d'invasion extraterrestre n° 4».** Le sujet est informé qu'une importante invasion extraterrestre est en cours dans le monde entier. La télévision diffuse sans interruption des flashs d'information (présentés par un célèbre journaliste paniqué et en larmes), relatant les assauts implacables sur tous les pays connus et l'inutilité de toutes les armes terrestres contre les extraterrestres. Ce régime se poursuit pendant quelques heures. Le complexe est bouclé par des gardes en armes et des projecteurs sont mis en batterie, comme si un état d'urgence avait effectivement été décrété. Finalement, en direct à la télévision, la salle de rédaction est envahie par d'horribles monstres bipèdes qui démembrent les journalistes. Une soudaine coupure d'électricité survient alors, comme si une bombe atomique avait explosé. Perte de Santé Mentale : 3/1D10.

Implication de Delta Green

Malgré son insularité et le secret qui l'entoure, le Groupe PERSPECTIVES sera en première la ligne dans votre campagne, en cas de confrontation entre Majestic-12 et Delta Green. Il existe plusieurs moyens d'introduire cette organisation, d'une manière flagrante ou plus subtilement. Des suggestions sont proposées dans les sections suivantes.

Le Dr Yrjo fait défection

Yrjo est un très vieil homme. Peut-être que l'approche de la mort a changé ses principes moraux. Peut-être qu'il souhaite qu'on se rappelle de lui comme l'homme qui a percé le plus grand secret du gouvernement. Les motivations possibles sont innombrables mais le résultat est identique.

Yrjo essaie de trahir pour la seule organisation adverse dont il sait qu'elle pourra l'accueillir sans que Majestic-12 puisse l'atteindre par les voies gouvernementales. S'il y a des taupes ou des agents doubles dans Delta Green, qui mieux que Yrjo serait capable de les démasquer ?

Avec cette méthode, le gardien peut dévoiler la totalité du Groupe PERSPECTIVES d'un seul coup ou morceler les révélations, au fur et à mesure de la lente confession de Yrjo. De plus, ceci pourrait conduire à la capture et à l'interrogatoire d'un investigateur par le Groupe PERSPECTIVES lui-même.

De même, avec l'aide de Yrjo, il est possible de consulter des dossiers, d'investir des installations et de capturer et d'interroger leur personnel. Delta Green n'hésitera pas à donner asile et à aider une telle personne, mais, et si cette défection était la plus grande simulation de Yrjo ?

Un membre de MOUCHE BLEUE fait défection

Une crapule de MOUCHE BLEUE déserte. Peut-être en a-t-il eu assez des mensonges et des meurtres, peut-être craint-il pour sa famille, peut-être que les altérations de CATALYSEUR l'ont poussé au-delà de ses limites. Il prend contact avec l'un des nombreux agents de Delta Green connus et surveillés par Majestic-12.

Ceci fait, ses options sont limitées. Les investigateurs défendront-ils bien sa famille ? Où pourra-t-il aller maintenant que l'organisation la plus puissante de la Terre le poursuit ? Quels secrets détient-il ?

Un agent de Delta Green disparaît

Yrjo extirpe les secrets de Delta Green à un agent capturé. Tout d'abord les agents de la cellule du kidnappé disparaissent, suivis de plusieurs sympathisants. La cellule A annonce que le central téléphonique et le réseau informatique sont infiltrés. Une confusion massive s'installe au fur et à mesure que la rumeur se répand que les sympathisants ont abandonné Delta Green en masse, que les agents se terrent dans la crainte d'attaques et que les dossiers sont précipitamment déplacés depuis les sites compromis jusqu'à de nouvelles installations de stockage.

Ce qui reste de la conspiration alimente ces rumeurs par des racontars, et ainsi de nouveaux problèmes surgissent. Des cellules entières d'agents se détruisent mutuellement dans une débauche de méfiance, de paranoïa et de violence.

La vérité est que Yrjo a élaboré une réaction de stress en cascade conçue pour viser spécifiquement une organisation comme Delta Green. Seuls les agents de la première cellule ciblée et quelques-uns de leurs sympathisants ont été éliminés par Majestic-12 ; ensuite, la peur et la paranoïa de Delta Green ont achevé le travail. Majestic-12 n'a plus qu'à prendre du recul pour admirer le spectacle de Delta Green craquant de toutes parts.

Une taupe est retournée

Un médecin du complexe de PERSPECTIVES dans le Maryland devient une taupe de Delta Green. Il est contacté et compromis par des agents de Delta Green. Que ce soit en lui fournissant de la drogue, pour de l'argent ou par idéologie, la taupe est manipulée afin d'espionner pour Delta Green. Le médecin a un accès limité aux dossiers et aux informations sécurisés, et il ne fournit que des aperçus alléchants de ce qui ce passe derrière les portes de PERSPECTIVES, avant de disparaître pour un temps.

Lorsqu'il est retrouvé quelques semaines plus tard, il ne se rappelle rien de ses relations avec Delta Green, de sa mission ou des menaces subies. S'il est relâché, il informe immédiatement Majestic-12. Le contact a été «modifié» par Yrjo qui a repéré la taupe, et les souvenirs de l'homme sur ces événements ont été effacés.

Les investigateurs sont compromis

Dans ce scénario particulièrement cruel, les investigateurs sont compromis et capturés par le Groupe PERSPECTIVES, bien qu'ils n'en aient aucun souvenir. Rendus à leurs vies quotidiennes, ils font chaque semaine des rapports téléphoniques sur les activités de Delta Green à Majestic-12 et ils oublient immédiatement l'avoir fait.

Il y a de nombreuses manières d'exploiter ce scénario. Les personnages peuvent éprouver sans raison des sentiments d'angoisse, être victimes de flash-back d'événements qu'ils ne peuvent pas entièrement comprendre, ou remarquer le même comportement étrange chez leurs partenaires. Ceci peut mener à n'importe quels types d'actions paranoïaques et, à partir de là, à toutes sortes de conclusions bizarres.

Enquêter sur PERSPECTIVES

Cette section récapitule l'histoire du Groupe PERSPECTIVES et indique quelles sont les informations librement accessibles aux chercheurs. Les répercussions de ce type de recherches sont indiquées à la fin de cette section. Notez qu'il n'y a aucune archive publique concernant le complexe du Groupe PERSPECTIVES à Porto Rico.

Le Groupe PERSPECTIVES original a été créé par le Dr Lewis Strater en 1955. Jusqu'en 1963 ses activités figurent dans le domaine public, mais ensuite les choses deviennent étranges. Initialement, le «groupe» était uniquement constitué de Starter, seul dans un petit bureau à Washington D.C. Toutefois, avec une stupéfiante réussite, il prédit plusieurs importantes variations dans le climat politique international. L'expert novice fut recruté comme contractuel par le Pentagone et par plusieurs agences de sécurité, dont la DIA, la NSA et la CIA.

En 1961, le complexe du Groupe PERSPECTIVES a été construit à Bountin, dans le Maryland, et la société embauchait plus de quarante-cinq salariés. Le désastre frappa soudainement, sous la forme d'un rapport mal instruit sur la faisabilité d'une rébellion cubaine soutenue par les États-Unis. Lorsque ce plan fut exécuté, il eut pour conséquence le désastre de la Baie des Cochons. Des têtes tombèrent et, en moins d'un an, les cadres dirigeants du Groupe PERSPECTIVES furent licenciés et les contrats de consultants furent suspendus. Cette purge s'acheva avec la mort de Strater en 1963, apparemment victime d'un cambrioleur à son domicile. L'assassin n'a jamais été retrouvé.

À partir de ce moment le Groupe PERSPECTIVES a changé de mains et a été acheté par une société appelée Fullton Merchandising. Si les archives sont consultées avec suffisamment d'attention, les faits suivants émergent. Fullton Merchandising n'avait que cinq jours d'existence au moment de l'achat en 1963, une durée à peine suffisante pour conclure l'affaire. Après l'achat, le directeur officiel de la toute jeune société Fullton Merchandising rétrocéda 55% des actions du Groupe PERSPECTIVES à un second propriétaire, Valentine Krogen. Ce directeur de Fullton Merchandising, un certain Thomas Moran, est un fantôme : son numéro de sécurité sociale et les informations biographiques (qui figurent dans les contrats) sont complètement faux. À partir de ce moment, il n'y a plus d'archives publiques jusqu'en 1978.

En réalité, la CIA a pris le contrôle du Groupe PERSPECTIVES en 1963, en le transformant en un établissement de collecte et d'analyse de données géopolitiques. Valentine Krogen était l'homme de paille de la CIA, un représentant public, qui d'une part sollicitait des contrats, à peu de choses près comme le Groupe PERSPECTIVES le faisait précédemment, et d'autre part était à la recherche de futurs talents. Avec cette main mise sur ce groupe de réflexion, la CIA espérait accéder à des informations qu'elle aurait dû autrement acquérir par des moyens moins amicaux. En d'autres termes, le Groupe PERSPECTIVES traiterait des données pour diverses branches du gouvernement (ainsi que pour des sociétés privées) et de cette manière la CIA obtiendrait secrètement des copies de ces données, en espionnant son propre gouvernement pour constituer ses bases de données internes sans avoir à rendre la pareille.

En 1971, le Groupe PERSPECTIVES possédait des ramifications dans de nombreuses agences fédérales. La CIA lui fournissait des morceaux de choix provenant de sa propre base de données. Des informations appréciées des nouveaux «clients», sans qu'aucun d'eux ne sache que le Groupe PERSPECTIVES était en réalité une opération de la CIA.

Cependant, à mesure que les années 1970 passaient, la CIA s'ouvrait au monde extérieur et commençait à établir des rapports de réciprocité avec les autres agences. La mort de J. Edgar Hoover en 1972 a considérablement aidé en insufflant un nouvel esprit de coopération dans le monde du renseignement américain. Lorsqu'en 1973 le directeur de la CIA James Schlesinger a rédigé l'infâme rapport dit des «*Family Jewels*» – qui récapitulait l'historique des opérations illégales et non autorisées de l'Agence – le Groupe PERSPECTIVES est devenu embarrassant. Le bruit se répandit dans la communauté du renseignement que PERSPECTIVES était une société écran de la CIA, et en quelques semaines la plupart des clients du groupe résilièrent leurs contrats. Le Groupe PERSPECTIVES réduisit de nouveau son personnel à une poignée de personnes et passa les années suivantes à effectuer des basses besognes non sensibles, exclusivement pour la CIA. Aucune archive publique ne décrit les événements de 1963 à 1977.

En 1978, le Groupe PERSPECTIVES a embauché un nouveau directeur, le docteur Albert Yrjo, qui a reçu 51% des actions de Krogen, et en moins d'un an le complexe a été rénové. La majeure partie de l'ancien personnel a été remplacée et une demi-douzaine de nouveaux membres ont été recrutés (La CIA avait secrètement donné le Groupe PERSPECTIVES à Majestic-12).

En 1982-83, d'importants travaux ont été effectués dans le domaine et un nouveau complexe souterrain sur trois niveaux a été créé à côté du bâtiment principal. La société à qui le contrat a été confié, Einsoll Systems, a passé quinze mois sur l'ensemble du projet. Si les archives publiques sont consultées, on n'y trouvera pas les plans alors qu'ils devraient y être. A la fin de 1983, Einsoll Systems a été cambriolé, ce qui a eu pour conséquence la destruction de la plupart de leurs archives des trois années précédentes.

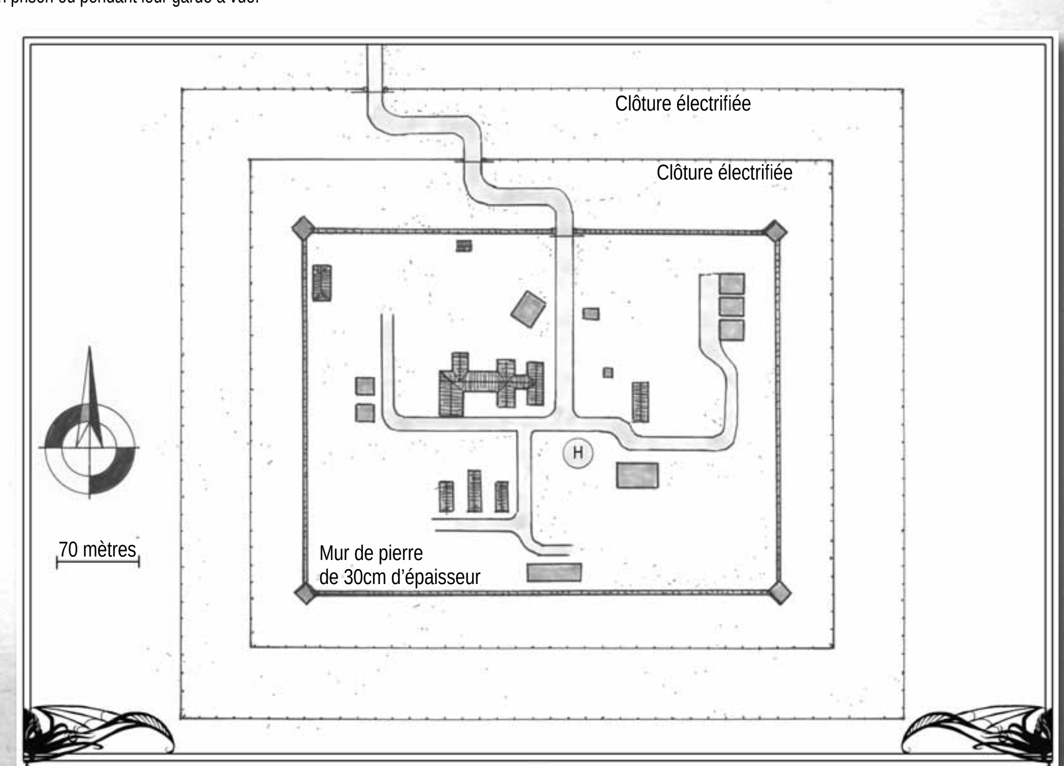
Aujourd'hui, le Groupe PERSPECTIVES est toujours une société du secteur privé installée à Bountin dans le Maryland. Son numéro de téléphone ne figure pas dans l'annuaire. On dit aux visiteurs qu'il s'agit d'une installation de recherche ou d'un groupe de réflexion géopolitique indépendant travaillant sous contrat pour le gouvernement des États-Unis. Le groupe n'accepte aucun autre client.

Répercussions des enquêtes

Toute tentative d'enquête sur le Groupe PERSPECTIVES ou sur son personnel par l'intermédiaire des bases de données officielles gouvernementales ou militaires peut se révéler mortelle (Ceci ne s'applique pas aux bases de données externes, comme les sites Internet accessibles au public ; de toute façon, aucune information sur PERSPECTIVES ne sera trouvée en dehors des bases de données fédérales internes). Le projet DELPHI de Majestic-12 conserve secrètement un minuscule «marqueur» électronique dernier cri sur tous ces fichiers, une pratique instituée quand la CIA possédait PERSPECTIVES. Tout agent qui accède à plusieurs fichiers traitant tous des mêmes sujets relatifs à PERSPECTIVES va être suivi à la trace et, s'il est considéré comme une menace, éliminé. Comme d'habitude avec les boulots humides de Majestic-12, l'escouade de NRO DELTA sera mise en état d'alerte.

Tout commencera généralement par une surveillance de courte durée, suivie d'une visite par effraction de l'appartement ou de la maison de l'agent pour localiser tous les documents concernant la fuite. Ensuite un appel téléphonique anonyme le conduira dans un endroit isolé où il sera tué à distance par un tireur embusqué. Si la cible est exceptionnellement prudente, sa maison sera prise d'assaut. L'intervention nécessitera jusqu'à une douzaine de tueurs bien entraînés, puissamment armés et équipés de lunettes de vision nocturne. Après élimination, des mesures simples sont prises pour faire passer l'attaque pour un vol. Des ficelles sont tirées et des boucs émissaires débarquent en prétendant avoir commis le crime : ils décéderont fort à propos un peu plus tard en prison ou pendant leur garde à vue.

Groupe de surveillance
Bâtiment B
Île de Vieques
Puerto Rico



Le Groupe PERSPECTIVES



Valentine Krogen

Valentine Krogen

Ex-administrateur de la CIA, 75 ans
Type : Caucasien

Éducation : Licence d'anthropologie, université de Kansas City
Profession : Directeur et administrateur en chef du Groupe PERSPECTIVES

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	51

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	65 %
Bureaucratie	77 %
Comptabilité	54 %
Conduire automobile	49 %
Contacts & Ressources	74 %
Culture artistique	12 %
Discrétion	49 %
Dissimulation	51 %
Écouter	30 %
Interroger	43 %
Métier	
Informatique	36 %
Serrurerie	45 %
Négociation	27 %
Persuasion	55 %
Photographie	30 %
Piloter hélicoptère	39 %
Psychologie	27 %
Sciences formelles	
Astronomie	10 %
Chimie	31 %
Physique	11 %
Sciences humaines	
Anthropologie	40 %
Archéologie	32 %
Droit	24 %
Histoire	34 %
Se cacher	41 %
Trouver Objet Caché	36 %
Vigilance	67 %

Langues

Anglais	95 %
Russe	69 %
Français	46 %
Espagnol	40 %
Italien	30 %

Combat

• Bagarre	52 %
• Close combat	51 %
• Armes de poing	55 %
CZ-85 7,65mm, dégâts 1D8	

En 1955, fraîchement diplômé de l'université, Krogen a été recruté par la CIA et a bientôt été mêlé aux complexités d'une guerre d'espionnage en Europe (souvent derrière le rideau de fer) jusqu'en 1959. À cette époque, il travaillait de façon intense dans des réseaux d'espions basés dans et autour de Berlin Est. Il n'y a aucune indication officielle sur les raisons pour lesquelles il a cessé ses activités d'espionnage.

De 1959 à 1962, Krogen a travaillé comme analyste pour la CIA à Washington D.C. La plupart du temps il étudiait des aspects apparemment sans importance des croyances culturelles de nations ennemies (l'anthropologie était sa spécialité à l'université). En 1963, Krogen a été muté afin de diriger l'acquisition du Groupe PERSPECTIVES pour la Centrale. Depuis, seul le nom de son patron au Groupe PERSPECTIVES a changé. Pour lui, il y a peu de différences depuis la prise de contrôle par Majestic-12 en 1978. Krogen ne connaît rien des Greys ou de l'Accord : il croit que Majestic-12 est la force cachée derrière le gouvernement et que l'organisation contrôle tous les aspects de la politique secrète des États-Unis.

Description physique

Valentine est un vieil homme impeccable et très, très humble… qui est extrêmement dangereux et très observateur. Son constant bavardage et son doux sourire masquent totalement les rouages complexes de son esprit exceptionnellement entraîné. Il ressemble à n'importe quel grand-père, ce qui peut être déconcertant s'il pointe un pistolet sur vous.



Dr Armand Perov

Perov est l'âme damnée de Yrjo à qui il voue littéralement un culte. Il dirige les opérations de routine du complexe de PERSPECTIVES à Bountin dans le Maryland et il est chargé de toutes les missions anciennement assurées par Yrjo, depuis que ce dernier est parti pour Porto Rico. Tous les deux continuent d'échanger des notes et des idées entre les deux sites.

Perov est actuellement en cours d'intronisation dans le cercle secret de Majestic-12 et il connaît tout sur l'histoire secrète du Projet des Études Spéciales de Majestic. Majestic-12 prépare Perov à prendre la place de Yrjo quand le vieil homme mourra. Le général de division Kurtis Schenk a clairement indiqué que Perov obtiendra la part du lion de son budget opérationnel s'il se montre coopératif, et Perov projette de l'être – à moins que Yrjo lui dise le contraire.

Description physique

Perov est un dingue de la forme et son physique reflète sa méticulosité. Il est large d'épaules, bien proportionné et très beau. Sa large carrure et ses capacités psychologiques lui permettent de prendre un air menaçant si nécessaire, ce n'est cependant qu'une façade. Son seul rapport avec la violence date de l'époque où il jouait au football à l'université avec sa fraternité : c'est, dans le sens le plus commun du terme, un lâche.





Dr Armand Perov

Chercheur du Groupe PERSPECTIVES/Maryland, 59 ans
Type : Caucasien

Éducation : Licence et maîtrise de psychologie, université du Connecticut
Profession : Responsable des opérations pour le Groupe PERSPECTIVES à Bountin, Maryland

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	52

Compétences

Baratin	38 %
Bureaucratie	47 %
Comptabilité	12 %
Contacts & Ressources	61 %
Culture artistique	39 %
Médecine	63 %
Métier	
Chirurgie	51 %
Informatique	47 %
Persuasion	39 %
Psychanalyse	43 %
Psychologie	58 %
Premiers soins	68 %
Sciences de la vie	
Biologie	51 %
Pharmacologie	41 %
Sciences formelles	
Chimie	53 %
Sciences humaines	
Anthropologie	22 %
Droit	23 %
Histoire	35 %
Vigilance	30 %

Langues

Anglais	99 %
Latin	61 %

Combat

• Bagarre	22 %



Dr John Baker

Baker exerçait comme médecin à l'USAMRIID quand il a été recruté par Majestic-12 pour le Groupe PERSPECTIVES, à cause de ses vastes connaissances médicales et à son habilitation de sécurité. Baker a été reçu en entretien par Yrjo et a été soumis à une simulation de stress conçue par le docteur lui-même pour tester sa volonté mentale. Il ne parle jamais de l'incident. On suppose que Baker a «passé» le test de Yrjo, mais il a maintenant une peur atroce des endroits extrêmement confinés et ne peut même pas boucler une ceinture de sécurité sans être victime d'une crise de panique.

Baker gère les aspects chirurgicaux et médicaux des projets portoricains de Yrjo, et il est responsable de la santé et du bien-être physique des sujets des expériences.

Description physique

Baker est un individu quelconque qu'il est presque possible d'oublier tant sa beauté est fadasse. Il est parfaitement professionnel et concis, et il dit rarement quelque chose sans nécessité. Bien qu'il semble inoffensif, Baker n'hésitera pas à employer toutes ses compétences afin d'empêcher la découverte des secrets de Majestic-12. Cette illusion de passivité peut se révéler mortelle.

Dr John Baker

Chercheur du Groupe PERSPECTIVES/Porto Rico, 51 ans
Type : Afro-américain

Éducation : Doctorat de médecine, université de San Diego ; entraînement commando de l'US Army
Profession : Chercheur en chef du Groupe PERSPECTIVES à Porto Rico

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	43

Compétences

Athlétisme	41 %
Médecine	68 %
Métier	
Informatique	32 %
Photographie	54 %
Psychologie	12 %
Sciences de la vie	
Biologie	59 %
Pharmacologie	70 %
Sciences formelles	
Chimie	71 %
Sciences humaines	
Science militaire	31 %
Vigilance	45 %

Langues

Anglais	95 %
Latin	54 %
Espagnol	32 %

Combat

• Bagarre	61 %
• Armes de poing	33 %
• Armes d'épaule	49 %
• Armes automatiquess	35 %

Dr Bart Strysik

Strysik, le second médecin du duo employé par Yrjo pour effectuer ses expériences à Porto Rico a été recruté par Majestic-12 dans un service médico-psychologique d'avant-garde de l'Iowa. Il a été éprouvé à l'aide d'une simulation de stress faite sur mesure et a survécu à cette épreuve plus ou moins intact, bien qu'il semble dépendre de comprimés de somnifères pour garder un rythme de travail normal.

Les possibilités offertes par Majestic-12 et le projet RICOCHET ont aveuglé la moralité de Strysik, et il ne ressent plus aucune émotion pour ses patients. Il en a allègrement envoyé des dizaines à la mort, beaucoup sont devenus fous, et pendant ce temps, il prenait des notes.

Description physique

Strysik paraît presque tout le temps nerveux et malade. Ses manières apparemment distraites ne le sont en réalité qu'en surface : son esprit est toujours actif.

Ses cheveux roux bouclés sont rarement soignés (ni même peignés) et sa longue blouse blanche de laboratoire est habituellement imbibée de sueur et d'autres fluides corporels moins dignes d'être mentionnés. La chose qu'on remarque le plus sur lui, est la grosse prothèse auditive qu'il porte à l'oreille droite, et sans laquelle son ouïe est plutôt mauvaise.





Dr Bart Strysik

Chercheur du Groupe PERSPECTIVES/Porto Rico, 50 ans
Type : Caucasien

Éducation : Doctorat de psychologie, université Temple, Philadelphie
Profession : Chercheur en chef du Groupe PERSPECTIVES à Porto Rico

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	54

Compétences

Comptabilité	25 %
Culture artistique	31 %
Interroger	52 %
Médecine	22 %
Métier	
Informatique	51 %
Persuasion	57 %
Psychanalyse	63 %
Psychologie	47 %
Sciences de la vie	
Biologie	29 %
Sciences formelles	
Chimie	30 %
Sciences humaines	
Anthropologie	31 %
Vigilance	30 %

Langues

Anglais	99 %
Espagnol	41 %
Latin	25 %
Allemand	12 %

Combat

• Bagarre	22 %


Le **mensonge** est un droit
La **vérité** est un privilège
L'**innocence** est un luxe

Phénomène X

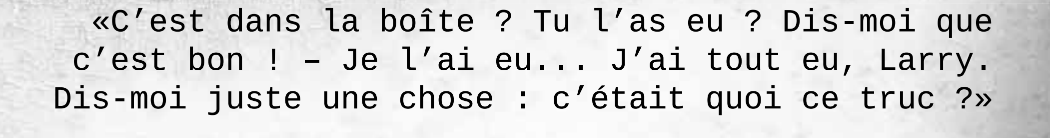
Chapitre 5

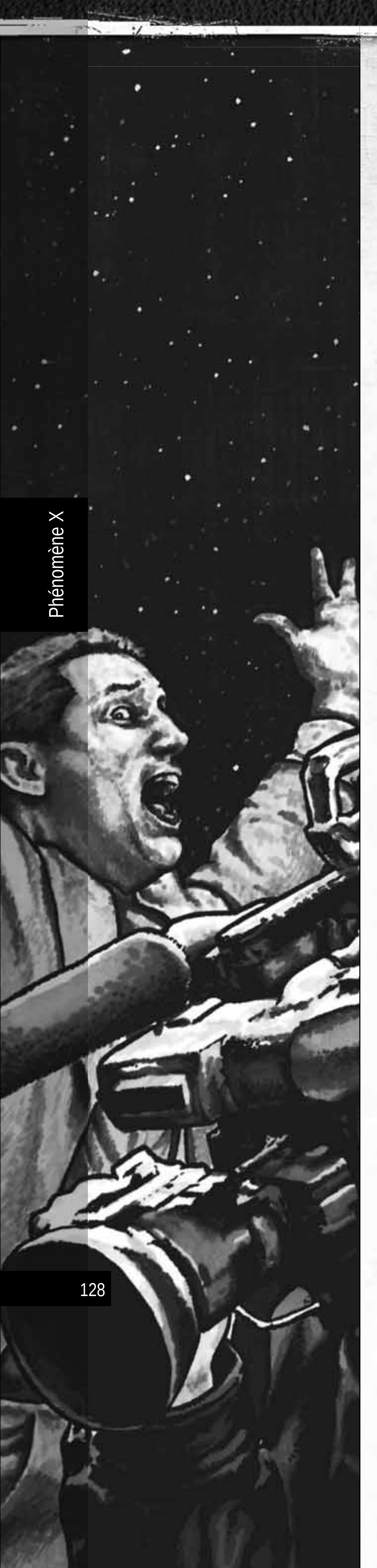
Dennis Detwiller et John Tynes



"C'EST DANS LA BOITE ? TU L'AS EU ?
DIS-MOI QUE C'EST BON !
– JE L'AI EU... J'AI TOUT EU, LARRY.
DIS-MOI JUSTE UNE CHOSE : C'ETAIT QUOI CE TRUC ?"

Phénomène X


«C'est dans la boîte ? Tu l'as eu ? Dis-moi que c'est bon ! – Je l'ai eu... J'ai tout eu, Larry. Dis-moi juste une chose : c'était quoi ce truc ?»



Phénomène X

LES EMISSIONS TELEVISEES VONT ET VIENNENT. La jungle coaxiale est un monde cruel et peu survivent pour qu'un seul réussisse. D'autres apprennent à tirer leur maigre pitance de la superstition ressassée et des croyances désuètes de l'homme de la rue. Ils trouvent leurs victimes à 1h30 du matin quand ils ont pour seule concurrence des publi-reportages sur le bodybuilding ou sur le développement des Pouvoirs personnels, et ils se nourrissent de cette attention comme s'il s'agissait de mets de choix. Comment s'y prennent-ils ? Ils couvrent tous les sujets. Elvis ? Les lutins ? L'écriture automatique ? Ils vous ont trouvé une émission. Y croient-ils eux-mêmes ? Merde, non ! Et vous feriez la même chose si vous rencontriez leurs sources. Tout est question de manipulation. C'est comme de l'art moderne : vous y voyez ce que vous voulez voir.

Phénomène X était la plus importante de cette engeance qui rôdait dans le milieu du câble de fin de nuit à l'affût de personnes à harponner. C'était une opération intéressée et mercantile dans laquelle le mot «Satan» revenait plus souvent que le mot «informations». Elle était devenue la reine de son créneau horaire nocturne avec des histoires merveilleuses comme «La petite Holly et le Diable», «Jésus vit-il au Texas ?» et «Elvis est mort à 65 ans». Et puis il s'est passé quelque chose qui a tout changé.

Groversville

Le 5 mai 1997, l'histoire «Conduisez-moi à votre boss» était diffusée – un sujet sur des observations d'OVNIS à Groversville dans le Tennessee – et dans la semaine suivante presque tous ceux qui avaient participé au tournage mouraient. La mort les a tous frappés de la même manière : des symptômes ressemblant à ceux de la grippe, puis un aller simple pour la morgue. Le reportage se composait du même bon vieux fatras minable qu'ils étaient habitués à rassembler : enlèvements par des extraterrestres, OVNIS, hélicoptères noirs du gouvernement ; les spectateurs avaient déjà vu tout ça auparavant sur *Phénomène X*.

Ce que le public n'a jamais vu, c'étaient les vidéos avant montage. Elles montraient une histoire bien différente de celle qui avait été diffusée. Frank Carincola, le seul survivant du tournage de Groversville, n'était plus le même homme à son retour. Le personnage suffisant et bavard n'était plus que l'ombre usée et désespérée de lui-même. Toutefois, il en avait aussi rapporté quelque chose de positif, quelque chose qui ressemblait à de la résolution, à de la foi. Quelque chose que Frank Carincola n'avait jamais connu auparavant.

À l'automne, la belle mécanique de l'émission a commencé à avoir des ratés. Le principal producteur est soudainement passé à de plus importantes et meilleures choses, alors qu'il semblait qu'il ne pourrait jamais échapper à l'enfer du câble de seconde zone. Les réalisateurs et les auteurs ont filé un par un – tranquillement et sans cérémonie – vers des boulots peinards et bien payés sur de grandes chaînes et de plus grands réseaux câblés, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les cameramen, deux monteurs et Frank Carincola. Ce dernier a refusé les offres étranges et soudaines qui lui ont été faites par de bien meilleures émissions. Il s'est rapidement montré à la hauteur de la tâche de produire et de diriger l'émission qui paraissait condamnée, avec une ferveur qu'il n'avait jamais montrée auparavant.

C'était un peu comme si quelqu'un s'était servi de *Phénomène X* comme d'un outil pour fouiner et exécuter une tâche monstrueuse, et, une fois cette tâche terminée, essayait de démanteler l'outil en question. Les producteurs de télévision au rabais n'avaient pas droit à une *happy end* à Hollywood et les auteurs obscurs ne trouvaient pas de boulots de rêve avec une émission comme *Phénomène X* sur leur CV, mais ces choses étranges et même plus se sont déroulées juste après l'incident de Groversville. Un fait qui n'avait pas échappé à Carincola.

Il y avait quelque chose sur ces cassettes vidéo revenues de Groversville, quelque chose de surnaturel, c'était incontestable. Les certificats de décès des hommes morts après avoir tourné ces cassettes avaient été rapidement délivrés :

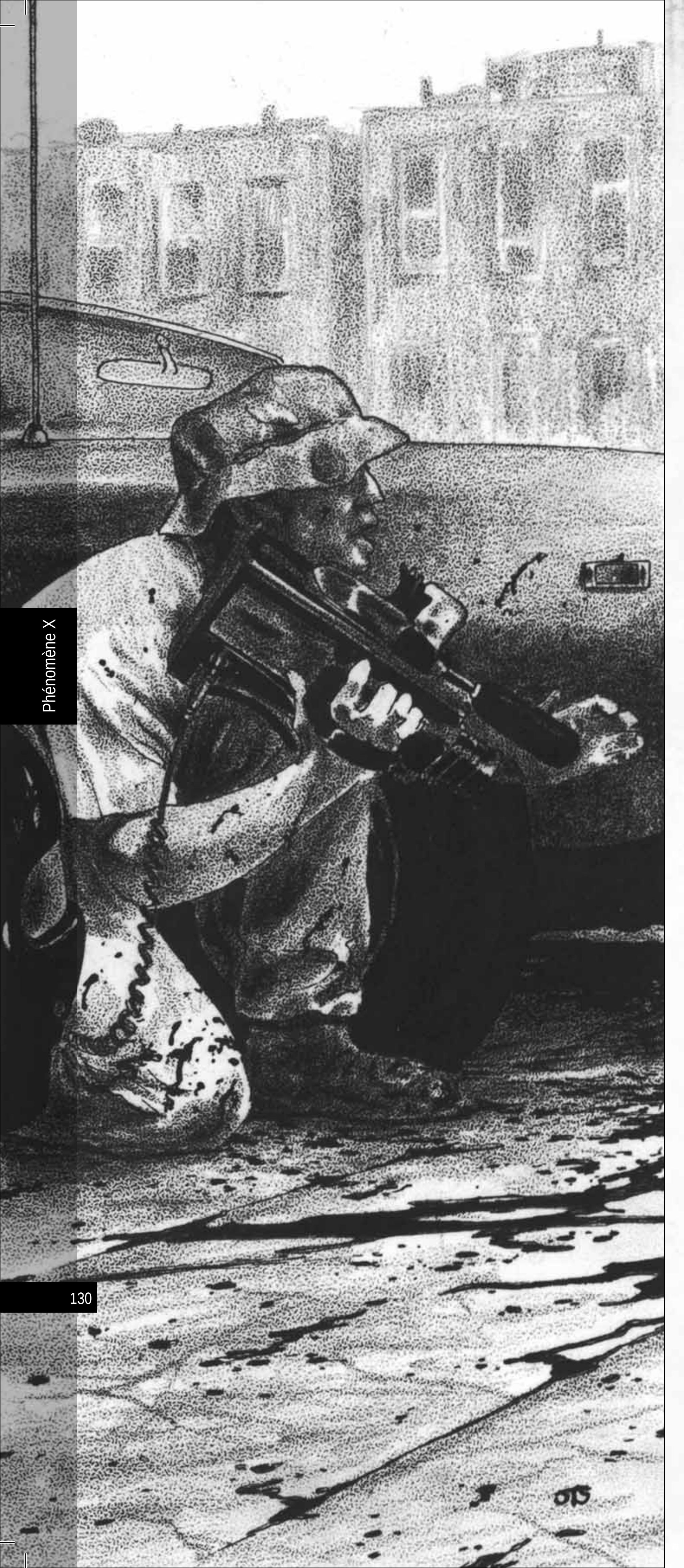
ils attribuaient les décès à la grippe, et ça en disait long. Les agents du gouvernement qu'on voyait sur les cassettes, leur drôle de regard, entre espérance et horreur : tout confortait l'opinion de Carincola.
Quelque chose de surnaturel s'était passé. Le gouvernement savait et il tuerait pour préserver ce secret.
Quelle histoire ça ferait !… une fois qu'il aurait réuni tous les faits.

Après Groversville

Frank Carincola est le seul survivant de la tentative des Mi-Go de détruire la preuve de leurs manipulations de la physiologie et de l'esprit des habitants de Groversville dans le Tennessee *(voir le scénario «Convergence» dans le livre Delta Green)*. Quand leurs plans ont échoué, les Mi-Go ont activé le virus mortel contenu dans la protomatière ingérée par la ville entière, à cause de la contamination de l'approvisionnement en eau. Ce virus tuait ses victimes si vite qu'il était impossible que la maladie se propage. Les symptômes de celle-ci, identiques à ceux de la grippe, la faisaient simplement passer comme un cas grave d'une variété encore jamais rencontrée.
Frank Carincola et son équipe sont restés à Groversville pendant un peu plus de cinq jours. Pendant ce temps, l'équipe a mangé et a bu la nourriture et l'eau locales, et a été infectée par la protomatière. Par chance, Frank était végétarien et avait apporté ses propres provisions d'eau en bouteille et de plats végétariens, ce qui l'a protégé contre les machinations des Mi-Go.
Les effarantes vidéos que Carincola et son équipe avaient rapportées ont rapidement été éclipsées par les décès des membres de l'équipe de Frank. Son enquête ultérieure lui a permis de découvrir des faits effrayants. En ville, beaucoup souffraient de maladies étranges analogues et, en fait, beaucoup en mouraient. Aucun de ceux qui ont été déclarés «entièrement guéris» de l'épidémie de Groversville dans les rapports complaisants du Centre de Contrôle des Maladies n'ont pu être localisés. En fait, quand Carincola est parti à la recherche d'habitants de Groversville, il n'a pu en retrouver absolument aucun. Ce sujet n'a trouvé aucun temps d'antenne, alors qu'une histoire aussi sensationnelle que celle d'une ville entière décimée par une nouvelle souche de grippe aurait normalement dû faire les gros titres nationaux pendant des semaines. Groversville est devenue une ville-fantôme à l'américaine, pleine de bâtiments abandonnés et de voitures désossées, vidée de sa population, sans que personne disposant d'une quelconque position d'autorité n'ait publiquement demandé pourquoi.
Carincola a compté les disparus et a vu les inscriptions sur le mur. Le reportage que *Phénomène X* a diffusé sur les observations d'OVNIS de Groversville était bref, mesuré et ne faisait pas mention des conséquences. Carincola s'est tu, a caché les cassettes originales et a commencé à prendre son travail au sérieux.
Cet incident a changé sa vie pour toujours. À son retour, le pro du câble cynique et blasé était un croyant, une chose qu'il n'aurait jamais cru possible, même en vivant un million d'années. Les étranges décès, le bizarre démantèlement de l'émission et les répercussions de l'incident de Groversville ont transformé Carincola en croisé, un homme obsédé par la quête de la vérité à tout prix et par tous les moyens possibles.
Et être rédacteur à *Phénomène X* est devenu très dangereux.

L'histoire de Phénomène X

Phénomène X a été créée par la Société de Production Haley en 1990. Arthur Tallent, un cadre de Haley, en était le producteur original et il a bâti l'émission à partir d'une série de notes qu'il avait prises après avoir regardé le magazine d'actualités *20/20*, tout en feuilletant *Weekly World News* (cette anecdote est toujours racontée au studio). Tallent espérait exploiter les superstitions de l'Américain «moyen» en concevant un programme d'information «sérieux» qui traiterait exclusivement de surnaturel.
La première saison de vingt-six épisodes a été achetée par plusieurs dizaines de chaînes à travers le pays et des taux d'écoute convenables – pour ce type de programme nocturne – ont assuré l'avenir de l'émission. Après la première saison, une nouvelle série plus coûteuse a été tournée dans le nouveau studio de Haley à Culver City. L'équipement technique de l'émission a été amélioré, de même que le budget consacré aux déplacements.
Après la première saison, Tallent s'est borné à un rôle de production et de consultation, et a confié les rênes de l'émission à Michael Fitzsimmons, un réalisateur de documentaires et un producteur bien connu (à son actif, on trouvait des programmes de télé-réalité comme *Le mauvais côté de la Loi : flics ripoux en vidéo* et *Catastrophe aérienne : désastre en plein ciel*). En dépit de ses enquêtes minables et de son créneau horaire tardif, l'émission a recueilli une large audience sous la houlette de Fitzsimmons, grâce à de bons scénarios et à des prises de vue et un travail graphique accrocheurs. Ces éléments donnaient une apparence professionnelle à l'émission pour un œil non-initié, ce qui compensait la nature douteuse d'un grand nombre d'histoires.
Et donc l'émission a continué ; à raison de vingt-six épisodes par an, elle totalisait 130 épisodes le 5 mai 1997, quand les changements ont commencé après l'incident de Groversville. Subitement, le personnel a commencé à s'en aller. Des personnes qui trimaient dans l'anonymat depuis des années ont décroché le boulot de leurs rêves, complètement à l'improviste. La plupart des auteurs et finalement même Fitzsimmons ont trouvé des jobs mieux payés et plus prestigieux grâce à de mystérieuses séries de coïncidences.



Tallent est revenu au premier plan juste le temps de remettre les responsabilités de la production de l'émission et de la direction de l'information à Frank Carincola, le dernier producteur de terrain restant, après qu'il eut rejeté deux offres de travail lucratives. Tallent a stipulé que l'émission devait continuer à conquérir une plus large audience et qu'aux Productions Haley on parlait de réduire son budget, ou même de la supprimer totalement.
Aujourd'hui, l'équipe n'est plus que l'ombre de ce qu'elle était autrefois et Carincola règne sur elle comme une sorte de potentat dément. Ceux qui en font encore partie croient en ce qu'ils font ou ont si peu de talent qu'ils sont inemployables ailleurs. Carincola engage n'importe qui, car le taux de rotation du personnel est terriblement élevé depuis que l'émission bénéficie à nouveau de tuyaux anonymes.

«Gorge Profonde»

En réalité, Delta Green et Majestic-12 sont tous deux responsables de la série d'appels anonymes reçus à *Phénomène X* ces derniers mois, et qui donnent à Carincola des tuyaux sur des histoires intéressantes. Par le passé, Charlie Bostick, le porte-parole de Majestic-12, a pris un malin plaisir à utiliser *Phénomène X* comme un outil, pour fouiner autour des opérations de Delta Green et de la communauté ufologique. C'était sur ses ordres que *Phénomène X* a été alertée de la situation à Groversville.
Aujourd'hui, par l'intermédiaire de Carincola, Bostick a trouvé un moyen efficace de perturber les opérations de Delta Green que les importantes sources de renseignement de Majestic-12 savent être en cours. Un appel téléphonique et une équipe de tournage à l'affût d'un scoop apparaît pour surveiller et suivre les agents de Delta Green au travail. Bostick aime cet artifice et l'utilise souvent dans l'espoir de gêner Delta Green à moindres frais, ou même de mettre leurs activités en lumière. De cette façon Majestic-12 reste en dehors du coup, même si Delta Green se retrouve sous les feux des projecteurs.
De son côté Delta Green connaît un petit peu Carincola et *Phénomène X* depuis l'incident de Groversville et a décidé de se servir d'eux d'une manière plus basique. Quand quelque chose de surnaturel se produit et que les ressources de Delta Green sont au plus bas, *Phénomène X* est mise au courant de tous les détails par un appel téléphonique ou un message électronique anonyme. Généralement Carincola envoie une équipe de production pour enquêter, et Delta Green surveille la situation pour voir si sa participation est réellement nécessaire. Si les investigations de *Phénomène X* débouchent sur un sujet sérieux et que les cadavres commencent à s'empiler, Delta Green entre en action dès que la poussière est retombée et arrange ce qu'il sait maintenant être un problème majeur. Si rien ne se passe, des ressources sont épargnées et Delta Green passe son chemin.
Personne ne connaît l'existence de «Gorge Profonde» à part Carincola, qui reçoit

Les notes de Groversville

Carincola a rassemblé un imposant dossier d'enquête sur l'ensemble de l'incident de Groversville. Toutes les informations pertinentes qu'il a pu trouver – articles de presse, photographies et documents gouvernementaux – ont été réunies pêle-mêle et avec difficulté à l'intérieur d'une énorme chemise.

Il a recueilli toutes ces informations en vue de l'écriture d'un livre sur le sujet. Son calepin contient une chronologie manuscrite complète des événements à Groversville, de quatre ans avant l'incident jusqu'à l'intervention du CDC. Les notes apportent la preuve explicite qu'une sorte de conspiration a caché le fait qu'une ville entière a succombé à un virus proche de celui de la grippe. Carincola a essayé de localiser des dizaines d'habitants de Groversville, mais sans succès jusqu'ici, et toutes les adresses de réexpédition fournies par le CDC se sont avérées incomplètes.

Presque tous les proches contactés soutiennent qu'ils n'ont jamais reçu de nouvelles des disparus après l'incident de Groversville. Souvent les familles et les amis disent avoir reçu de l'argent ou des effets personnels ayant appartenu au disparu juste après l'incident. La plupart sont terriblement inquiets.

Carincola est même retourné à Groversville quatre mois après ses aventures là-bas. La ville est complètement abandonnée et a été en partie rasée au bulldozer. Le réservoir d'eau a complètement disparu : il a été comblé par des gravats, puis recouvert d'une dalle de béton de quinze centimètres, ce qui représente un travail d'une incroyable ampleur. Les gens vivants autour de Groversville n'ont aucune idée de l'identité de ceux qui travaillent dans les ruines de la ville. La région entière autour de Groversville a été totalement fermée au public et elle est apparemment devenue une propriété fédérale, bien que Carincola n'ait jamais pu obtenir de réponse précise de Washington. Même si Carincola n'a vu personne dans la ville fantôme, des panneaux apposés à la périphérie indiquent qu'une amende élevée sera infligée à quiconque aura pénétré en ville.

Plus rien ne vit dans ce qui a autrefois été un village de mille deux cents âmes. La route 135 n'a plus de sortie pour Groversville, et depuis l'autoroute on voit seulement des rangées successives de sombres maisons en ruine. Il semble que personne à part Carincola ne se soit posé cette question : «Comment une ville peut-elle tout bonnement péricliter et mourir ainsi ?».

Les Notes de Groversville : Langue : Anglais - Complexité : Délicat (30 %) - Durée : Semaines - Mythe : 1 - SAN : 1

Les cassettes vidéos de Groversville

Carincola possède plusieurs heures de tournage brut de l'histoire Groversville sur ses cassettes vidéo. Qu'y a-t-il sur ces cassettes ? La réponse dépend de votre campagne. Si vos joueurs ont déjà joué «Convergence», utilisez votre bon sens et préparez une liste des choses qui sortaient de l'ordinaire et qui pourraient avoir été observées de loin par *Phénomène X*. Rappelez-vous ce que l'équipe de *Phénomène X* a fait de visible pendant vos parties, et travaillez à partir de là. Est-ce que vos investigateurs ont été filmés ? Qu'étaient-ils en train de faire ? Si pour une raison ou pour une autre, Carincola est mort dans votre campagne, remplacez-le dans ce chapitre par un autre membre de l'équipe qui a survécu, mais avec des caractéristiques identiques.

Un exemple «prêt à l'emploi» de ce que pourraient contenir les cassettes est fourni dans un encadré suivant. Utilisez-le si votre groupe n'a pas joué «Convergence» et que vous n'avez pas prévu de le jouer, ou simplement si vous avez besoin d'un exemple de ce qu'il pourrait y avoir sur ces cassettes.

Dans l'idéal, si vous n'avez pas encore joué «Convergence», vous pouvez le faire en prévoyant d'intégrer *Phénomène X* dans la suite de votre campagne. Si vous avez cette chance, prenez des notes pendant la partie sur ce que Carincola pourrait filmer, ainsi que sur l'interaction entre lui, son équipe et les investigateurs.

Les cassettes vidéos (prêtes à l'emploi)

Phénomène X a été alertée sur l'histoire de Groversville par un coup de fil anonyme indiquant qu'une étrange activité ufologique se déroulait dans et autour de cette petite ville du Tennessee. L'équipe était composée initialement d'un producteur de terrain, Frank Carincola, et d'un assistant, Roger Barnes. Partis dans une voiture de location, leur objectif était de questionner les villageois et de planquer avec une caméra vidéo près des sites d'observation des OVNIS dans l'espoir de filmer quelque chose.

Quand Carincola a commencé ses entretiens en questionnant les habitants de la ville sur les OVNIS, on lui a répondu que non seulement des choses curieuses avaient lieu pratiquement tous les jours à Groversville, mais que même le gouvernement s'y intéressait. Des agents fédéraux – apparemment – posaient des questions similaires aux villageois, et ils poursuivaient toujours leur enquête en ville. Les agents (de Delta Green, bien sûr) ont été désignés à Carincola par le propriétaire d'un magasin local qu'ils avaient interrogé. Carincola a immédiatement appelé son patron à Los Angeles. Dans la soirée, deux autres personnes – tous deux vidéographes confirmés, et porteurs du meilleur équipement de *Phénomène X* – sont arrivées en ville.

Avant que le virus ne frappe, Carincola et son équipe ont suivi plusieurs véhicules du gouvernement lors de leurs déplacements autour de Groversville. Les agents faisaient de nombreux arrêts, posaient des questions à tout le monde et ont été filmés pendant près d'une heure en train d'explorer le réservoir d'eau de la ville et des enclos de bétail, puis à leur retour au motel.

Grâce à un bon pourboire donné à la réception de l'unique motel de la ville, le *Merle's Shut-Eye*, Carincola a appris le nom des agents et les numéros de leur insigne. Quelques recherches sur eux lui ont révélé qu'un seul des noms était vrai. Les chambres des agents étaient surveillées par un cameraman vingt-quatre heures sur vingt-quatre, dans l'espoir de percer à jour leurs intentions.

Au cinquième jour de la présence en ville de *Phénomène X*, les agents fédéraux sont entrés dans une autre chambre du même motel avec une clef donnée par le propriétaire. L'équipe de *Phénomène X* a attendu que les agents soient entrés pour traverser le parking et se poster derrière la porte afin d'attendre leur sortie. Carincola avait préparé une liste de questions à leur intention et espérait obtenir une ou deux réponses grâce à l'effet de surprise. Il pensait qu'ils avaient juste changé de chambre.

Mais une minute après un hurlement a jailli de l'intérieur de la chambre, suivi très rapidement par une demi-douzaine de coups de feu. L'équipe de tournage s'est précipitamment mise à l'abri derrière une voiture en stationnement, lorsque l'un des agents est sorti d'un pas pesant en agitant une arme à feu, laquelle semblait brisée et tordue. Il était couvert d'un liquide visqueux et laiteux qui semblait se déplacer sur son corps par sa propre volonté. Toute cette scène a été enregistrée sur cassette vidéo.

L'agent s'est effondré et le mucus a commencé à pénétrer dans sa bouche, son nez et ses oreilles, tandis que l'homme émettait des gargouillis et des cris étouffés. Deux autres agents ont surgi de la chambre et ont pointé leurs armes sur leur camarade à terre, tandis qu'il mourait lentement.

L'équipe de tournage (toujours derrière la voiture) a été repérée : un des agents s'est précipité vers eux en hurlant de façon incohérente, tout en brandissant un pistolet et un insigne. Carincola a commencé par protester, puis il s'est ravisé. L'équipe s'est enfuie pendant que les fédéraux restaient près du cadavre.

Le soir même Carincola s'est entretenu par téléphone avec son patron qui lui a conseillé de plier bagages et de rentrer à Los Angeles le soir suivant. Sur la route de l'aéroport McGhee Tyson de Knoxville, les premiers symptômes du virus ont commencé à apparaître chez les membres de l'équipe exposés à la protomatière à Groversville. En sept jours, tous étaient morts de ce qui semblait être la grippe, à l'exception de Frank Carincola.

Les prises de vues

Les séquences non-diffusées occupent six cassettes et durent plus de cinq heures. La plupart d'entre elles sont des prises de vues lointaines montrant quatre hommes – costumes sombres et lunettes de soleil – interrogeant des fermiers, examinant le réservoir de Groversville et parlant aux gens du pays. Toutefois, il y a plusieurs images très nettes du visage des agents et même d'une plaque du FBI (qui en fait est un faux).

Les deuxième et troisième cassettes contiennent au total trois interviews. Frank Carincola pose plusieurs questions à chaque personne. Les trois interviewés sont des éleveurs du coin qui parlent de lumières étranges, de mutilations et de transformations sur le bétail, et d'observations d'hélicoptères noirs. Ils parlent aussi de leur rencontre avec les agents fédéraux, qui leur ont posé des questions similaires. Les quatrième et cinquième cassettes contiennent surtout des séquences de filatures des agents fédéraux et quelques prises de vues nocturnes de mystérieuses lumières passant à toute vitesse dans le ciel.

Les cinq dernières minutes de la sixième cassette sont plus dérangeantes à regarder. Elles montrent avec d'effroyables détails la mort de l'agent fédéral entre les «mains» du *blob* de protomatière, devant le *Merle's Shut-Eye*. La cassette s'achève sur un agent fonçant en hurlant vers la caméra, son arme et son insigne à la main. Puis le film s'arrête.

Les prises de vues de Phénomène X à Groversville : Format : six cassettes vidéo VHS professionnelles ¾ pouce ; pas de Mythe de Cthulhu ; perte de Santé Mentale : -1/1D3 ; durée d'étude : 5 heures.

Des effets très spéciaux

Il est très difficile de se faire une opinion en visionnant une vidéo. L'image est-elle réelle ou s'agit-il d'un trucage ? La vue d'un Profond sur écran peut ne pas être tellement impressionnante pour quelqu'un qui n'était pas présent quand la séquence a été filmée. Est-ce un type dans un costume en caoutchouc ? Ou est-ce un Mal sans âge venu du fond de la mer ? Qui le sait vraiment à part la personne qui l'a filmé ? Et sans une connaissance du Mythe préalable, qui pourrait croire à une chose pareille ?

Le visionnage d'une vidéo de seconde main sans preuve pour l'étayer est peu convainquant pour des individus sceptiques. Montrer une Horreur Chasseresse en vidéo à un colonel de l'armée n'a que très peu de chances de le convaincre – sauf du fait que vous essayez de le manipuler. Les personnes de ce type, naturellement sceptiques, doivent faire un jet d'Idée quand elles sont confrontées avec des séquences vidéo du Mythe. Si elles réussissent, elles ne perdent aucun point de Santé Mentale et sont persuadées que l'image est truquée. Si elles échouent, elles réalisent la véritable signification de l'image et subissent la perte de Santé Mentale.

Ceux qui ont une expérience de la production vidéo ou des effets spéciaux (ou des connaissances antérieures du Mythe) c'est une autre affaire. Si l'image est réelle, ils perdent des points de Santé Mentale. C'est tout l'avantage d'être un professionnel de la télévision ou du cinéma confronté avec le Mythe.

personnellement les informations. Il pense que tous les appels proviennent d'un traître au sein du «Groupe», comme il appelle la mystérieuse organisation fédérale qu'il a rencontrée à Groversville.

Les Productions Haley et Arthur Tallent

Cette grosse société de production possède plus de quinze émissions diffusées à travers le monde entier. Située à Burbank en Californie, la société a été créée en 1972 par une légende du petit écran, Louis Haley, et elle n'a pas cessé de se développer depuis. Haley avait sa spécialité : les programmes de divertissements appelés «*soft news*», des émissions qui sont à la télévision ce que les tabloïds sont aux journaux. Elles attirent une très large audience pour un faible coût de production, et ce sont elles qui font le succès des Productions Haley.

Le premier show de la société, *The Times and Places…*, était un programme sérieux de rétrospective de l'actualité qui traitait de faits divers. Chaque épisode couvrait un sujet d'actualité, souvent sensationnel ou qui avait fait les gros titres. Cette émission a été très populaire pendant plus de huit ans et a servi de tremplin à beaucoup de futurs grands journalistes du petit écran. Le succès de ce programme a été suivi de beaucoup d'autres, mais dans un style hollywoodien. Au fil des années les Productions Haley ont créé deux magazines sur le cinéma (*Light, Camera, Access* de 1978 à 1984 et *Movie Insider* de 1988 à aujourd'hui), trois émissions musicales (*The Flip Side* de 1974 à 1977, *The Cutting Edge* de 1979 à 1986 et *Music Insider* de 1988 à aujourd'hui) et 2 émissions médicales (*Frontiers of Medecine* de 1982 à 1984 et *Life and Limb* de 1988 à 1991).

Leur dernière entreprise a été conçue en 1990 par le directeur de la production, Arthur Tallent. *Phénomène X* s'est rapidement montrée bien plus populaire que tout ce qu'avaient pu imaginer les dirigeants de la compagnie. La carrière d'Arthur Tallent était assurée, après ce que beaucoup dans l'industrie de l'info-divertissement estimaient être un gros coup. L'émission était si populaire que plusieurs autres sociétés de productions ont créé des versions clonées de *Phénomène X*, comme *Sightings* et *Strange Universe*.

Arthur Tallent occupe actuellement le poste de Directeur général des Productions Haley et, bien qu'il ne soit plus guère qu'un prête-nom pour le conseil d'administration, il mène une vie de nabab, presque décadente. Il considère *Phénomène X* comme sa plus grande réussite : «la bonne idée au bon moment pour le bon public». Il ne se fait absolument aucune illusion sur la valeur du programme : pour lui c'est simplement un produit parfaitement réussi.

Le studio et le personnel

Le studio de *Phénomène X* est situé à Culver City en Californie, dans l'agglomération de Los Angeles. Un seul entrepôt de petite taille abrite la totalité de *Phénomène X*. A l'origine, il servait à stocker de vieux accessoires et costumes des studios de la *20th Century Fox*. Il a été racheté par les Productions Haley en 1990 et a été «rénové» avec un budget étriqué. En réalité, ce n'est rien de plus qu'une cabane en fer-blanc avec une climatisation défectueuse, une installation électrique pitoyable et des toilettes répugnantes. Les cagibis que le personnel appelle par dérision les «bureaux» sont suspendus au niveau de la soupente, au-dessus du plateau technique. La majeure partie du bâtiment est occupée par des masses de câbles emmêlés et d'équipements vidéo, par les zones de production vidéo et audio et par la «salle de rédaction», un grand mot pour désigner un plateau de tournage utilisé uniquement pendant l'enregistrement de l'émission. Il subsiste deux salles de l'époque de la *20th Century Fox* : elles débordent d'anciens accessoires et costumes abandonnés par la compagnie lors de la vente. Il n'est pas rare de voir des employés de *Phénomène X* se balader avec un attirail hétéroclite sur la tête ou à la main, comme un casque de Viking, un pistolet laser, etc. Tous les ans, la fête d'Halloween de *Phénomène X* est un événement apprécié.

Une très faible partie de la véritable activité se déroule au studio. Les équipes de tournage passent des heures ingrates dans le monde entier, installés au milieu de pâturages et squattant des maisons hantées pour essayer de capturer l'impossible sur bande magnétique. Quelques heures par semaine seulement sont consacrées à l'enregistrement en studio. Le reste de la semaine se passe sur le terrain ou dans les bureaux du studio pour des tâches de montage, d'écriture ou de production vidéo.

Vingt-six personnes disent faire «carrière» à *Phénomène X*, à leur corps défendant pour beaucoup d'entre elles. La plupart sont des documentalistes, des assistants ou des stagiaires non-payés, huit sont des producteurs de terrain et des journalistes, le reste est composé de vidéographes, de monteurs, de réalisateurs et du personnel de l'équipe technique. Frank Carincola dirige tout le monde depuis son bureau qui domine le plateau technique comme une tour de contrôle.

La vie quotidienne à Phénomène X

D'une façon générale, la vie quotidienne à *Phénomène X* est assez banale. Le studio est généralement occupé par une dizaine ou plus de personnes à n'importe quel moment. Même au milieu de la nuit, on peut trouver des employés aussi pâle que des morlocks (portant souvent des casques de Vikings) penchés au-dessus de leurs ordinateurs, travaillant pour respecter les délais imposés par leur responsable.

Les jours de tournage en studio, presque tous les membres du personnel se serrent sur place. Des jaillissements de silence alternent avec de furieux assauts pour régler les éclairages, réparer les lignes électriques et vérifier les niveaux sonores. David Carmichael, le présentateur, enregistre les séquences en studio en lisant un téléprompteur, pendant que l'équipe se prépare à intercaler ses interventions avec les bandes enregistrées sur le terrain par les équipes de tournage en reportage. Les textes de dernière minute sont composés en même temps que les caméras tournent. L'émission est dans la mesure du possible enregistrée en «direct», c'est-à-dire que tous les éléments de l'émission sont présentés en temps réel, sans que les caméras arrêtent de tourner. Ceci permet d'obtenir un programme «prêt à diffuser» qui est ensuite envoyé par satellite à toutes les stations abonnées du pays.

Pourtant, il y a deux niveaux d'activité à *Phénomène X*. Le premier est perçu comme un lieu de travail agréable, presque tranquille, par la plupart des gens qui déambulent dans les couloirs du studio de Culver City. Ils ne voient pas ce qui se passe au sein d'une fraternité silencieuse dans ces mêmes couloirs. Carincola et un petit groupe de collaborateurs qui ont entr'aperçu l'extrême bord du Mythe parlent très peu de leurs expériences et semblent prendre leur travail beaucoup plus au sérieux que certains de leurs collègues. Les membres de cette fraternité silencieuse ne parlent pas beaucoup à ceux qui n'appartiennent pas à leur cercle, et veillent à n'envoyer que les personnes les plus expérimentés sur ce qu'ils soupçonnent être des missions dangereuses.

Il est facile de croire que *Phénomène X* n'est qu'une émission de télévision comme les autres, et ce genre d'erreur peut facilement se révéler mortel.

Une campagne incluant Phénomène X

Phénomène X offre de merveilleuses possibilités de campagne à l'une des professions de base trop souvent oubliée du livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* : le journaliste. Le travail le plus ordinaire du journaliste est d'explorer l'inconnu et de découvrir les faits derrière une histoire : c'est très exactement ce qui est requis pour faire un grand investigateur de *L'Appel*. Toutefois, *Phénomène X* pousse encore plus loin le concept de journaliste et élimine les histoires banales qui font le quotidien de la plupart d'entre eux. *Phénomène X* ne s'occupe que de surnaturel, ce qui facilite le travail du Gardien lorsqu'il lance les enquêtes : l'émission ressemble à une version civile de Delta Green, avec moins de moyens et plus de parfaits imbéciles.

Dans une campagne centrée sur *Phénomène X*, les joueurs jouent les membres d'une équipe de reportage sur le terrain. Producteurs, journalistes, vidéographes et assistants, tous sont nécessaires sur le terrain pour composer la dizaine de petits reportages qui forment une émission de *Phénomène X*. Les joueurs doivent donner satisfaction à leur patron, payer leur facture de câble et finir les reportages de l'émission à temps, tout en évitant les horreurs du Mythe de Cthulhu.

En pratique, les renseignements anonymes que Majestic-12 et Delta Green fournissent à Frank Carincola garantissent des rencontres surnaturelles au cours de la plupart des missions confiées. Ils donnent également aux joueurs l'occasion d'avoir un bref aperçu des nombreux secrets de l'univers de Delta Green. On peut



facilement envisager une aventure exigeant d'eux qu'ils démêlent les secrets de l'Armée du Troisième Œil, des Gardiens de la Foi ou des Skoptsi, mais toutes les rencontres ne concernent pas obligatoirement le Mythe de Cthulhu. Poltergeists, Bigfoot et apparitions religieuses – les plus «banales» des anomalies que le monde a à offrir – peuvent servir de «bouche-trous» dans une campagne de *Phénomène X*. Il est même possible qu'une mission ne contienne aucune manifestation surnaturelle. Un reportage particulier peut être une fausse piste de Majestic12 ou de Delta Green, un canular pour manipuler la presse ou un complet malentendu. Au départ, la découverte des secrets du Mythe de Cthulhu par des membres des «médias» nationaux peut sembler inquiétante pour le Gardien, mais *Phénomène X* n'est pas exactement *60 minutes*. Au mieux, l'émission est considérée comme aussi digne de confiance qu'un criminel récidiviste. Même les vidéos les plus choquantes et les reportages les plus inquiétants provoqueront difficilement des remous dans le milieu des informations nationales : ceux qui y parviendront seront invariablement tournés en ridicule, qu'ils soient réels ou pas.

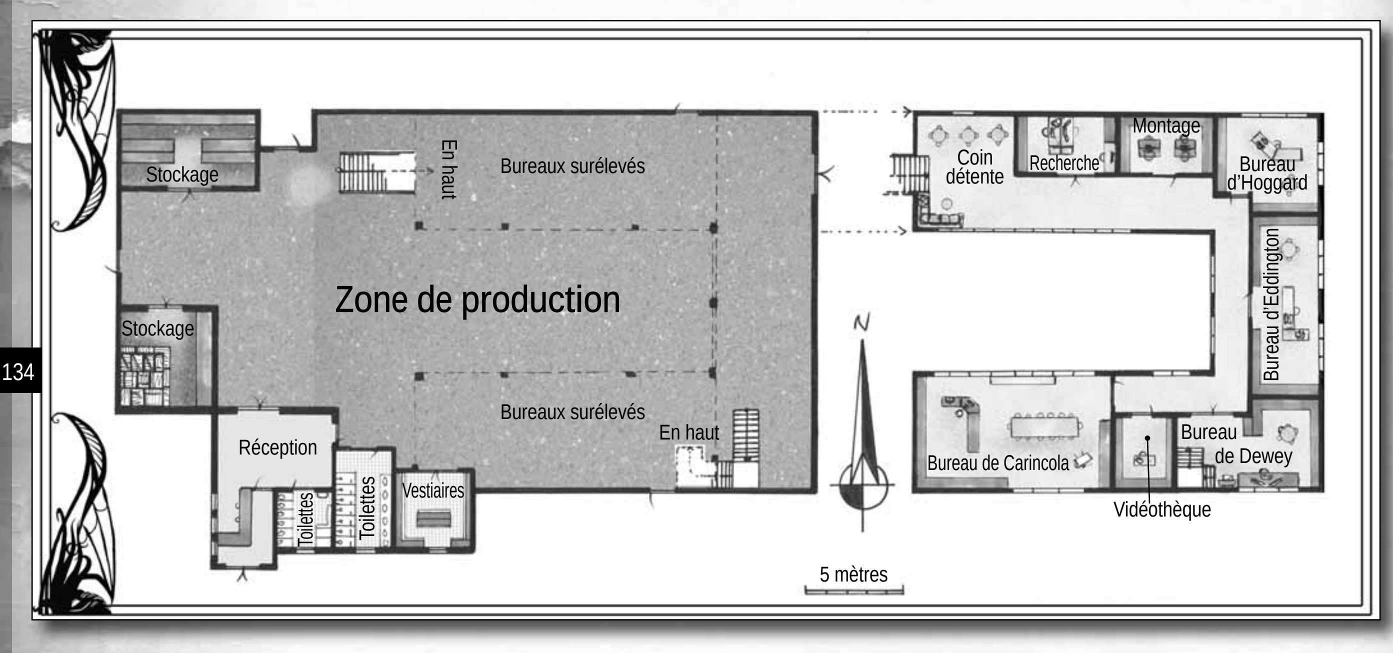
Histoires en cours

Phénomène X est actuellement impliquée dans trois enquêtes en cours, qui sont traitées semaine après semaine, en plus des histoires qui surviennent ponctuellement.

La première, et la plus populaire chez les téléspectateurs, est la surveillance d'un hôtel hanté sur Long Lake, au sud des Missouri Ozarks. Cet édifice, décrépit et presque à l'abandon, des années 1920 est la propriété d'un couple de retraités qui ont remarqué des événements étranges dès leur toute première nuit passée ici. Ils avaient espéré l'aménager pour en faire un hôtel touristique, mais ils semblent à la place qu'ils aient acheté le lieu le plus hanté des États-Unis. Les équipes de tournage de *Phénomène X* se sont déjà rendues pas moins de cinq fois à l'hôtel (qui est en pleine remise à neuf) et elles ont réussi à filmer plusieurs choses saisissantes et absolument effrayantes. Le site Internet de *Phénomène X* est même relié en direct et en permanence à une caméra placée dans la cave du bâtiment, là où la majeure partie de l'activité s'est produite.

La seconde enquête en cours est la recherche de «l'Homme des Bois» du New Jersey. Dans la région de Jenkins et ses abords, au New Jersey, en bordure de la Réserve nationale de Pinelands, des habitants ont aperçu une étrange créature humanoïde. Elle a pu être photographiée et on a même rapporté qu'elle aurait attaqué un chien en ville. La première équipe de *Phénomène X* arrivée sur les lieux a trouvé des autochtones hésitant à s'exprimer sur la créature, même s'ils admettaient son existence. Les déclarations prosaïques des habitants au sujet de la créature, ainsi que leur répugnance à s'exprimer devant les caméras, laissaient à penser qu'il s'était vraiment passé quelque chose. Une vidéo de sept minutes, tournée depuis un affût dans un arbre par la deuxième équipe de tournage de *Phénomène X*, montre la créature, mais d'assez loin. Après les révélations de *Phénomène X*, plusieurs autres groupes d'étude du Bigfoot sont arrivés à Jenkins, et la ville commence à se réchauffer vis-à-vis des étrangers qui ont considérablement relancé l'économie locale.

La troisième enquête est consacrée à une série de décès par combustion humaine spontanée dans la région de New York. L'équipe d'enquêteurs de *Phénomène X* a découvert des faits étranges liant les décès entre eux. D'après leurs informations, chaque victime était liée à des figures connues du crime organisé, chacune craignait pour sa vie et chacune s'était rapproché la police peu avant son bizarre décès, pour obtenir une protection, mais sans révéler pour quelle raison. Inutile de dire que la police de New York (NYPD) est très contrarié d'être en concurrence avec *Phénomène X* sur cette enquête, et qu'elle ne partage pas ses informations avec elle.



Nouveautés pour L'Appel de Cthulhu

Maîtriser ou jouer un personnage de *Phénomène X* demande quelques connaissances sur l'équipement, les rôles et les processus du journalisme télévisé, et sur leurs équivalents en termes de jeu. Ces thèmes sont abordés dans cet encadré et ils peuvent être communiqués aux joueurs au gré des besoins. Les informations ci-dessous sont tirées de la réalité, mais elles sont schématisées et simplifiées pour faciliter le jeu.

Équipement et rôles

En reportage, une équipe type de *Phénomène X* comprend un producteur, un journaliste et un vidéographe. Les fonctions et les équipements de ces postes sont expliqués ci-dessous :

Le **producteur** prépare le reportage, effectue les recherches préliminaires, puis organise tout, depuis les rendez-vous pour les interviews jusqu'aux réservations des voitures de location. D'une manière générale c'est lui qui rend tout ça possible. Il travaille également avec le journaliste à l'écriture de l'histoire qui sera racontée à l'antenne : un script complet du commentaire en voix off et des séquences des sujets interviewés. Un producteur possède un téléphone mobile, un carnet de rendez-vous, des cartes de crédit professionnelles et probablement un PDA (un assistant personnel portable), comme le *Palm Pilot*, pour stocker et accéder à des informations (dans certaines émissions, les réalisateurs confirmés s'occupent de la rédaction/conception des scripts. Chez *Phénomène X* ce sont les producteurs qui sont chargés de cette fonction).

Le **journaliste** n'est pour l'essentiel qu'un joli minois qu'on plante devant une caméra. Il est habile présentateur et son rôle est décisif pour vendre l'histoire au public (de nombreux programmes d'information combinent les rôles de journaliste et de producteur en une unique fonction, mais chez *Phénomène X* et quelques autres magazines, les journalistes [ou «correspondants»] ont généralement moins de responsabilités). Des journalistes plus ambitieux et/ou plus compétents (comme Sonja Dewey, décrite plus loin) se chargent de leurs propres tâches de production journalistique, et s'occupent des recherches et de la direction de l'histoire, ne laissant que la logistique au producteur. Ces journalistes peuvent disposer du même équipement qu'un producteur ; dans tous les cas ils possèdent un téléphone mobile.

Le **vidéographe** est l'opérateur de l'équipement vidéo – caméra, lumières et son. Une caméra vidéo professionnelle est un appareil de bonne taille qui pèse 2,7 à 4,5 kilos et se porte à l'épaule. Elle utilise des cassettes vidéo ¾ pouce de qualité professionnelle (les cassettes vidéo courantes – celles que vous louez et utilisez dans vos magnétoscopes – sont des VHS ½ pouce ; les cassettes vidéo professionnelles ¾ pouce sont plus volumineuses, plus larges en particulier, ce qui permet un enregistrement de meilleure qualité). La caméra fonctionne sur batterie et possède une autonomie d'environ deux heures. Une batterie est à peu près de la taille d'un livre de poche. Une unité d'éclairage portative se range dans une grande mallette : elle comprend deux projecteurs de forte puissance fonctionnant sur secteur et leurs trépieds télescopiques. De petits projecteurs portatifs fonctionnant sur batterie sont transportés par ailleurs pour filmer en extérieur ou pour de courtes prises (d'ici un an ou deux, *Phénomène X* va certainement passer aux caméras et à l'édition vidéo numériques, mais pour l'instant elle utilise toujours le matériel assez peu maniable de la fin des années 1980 et du début des années 1990, acheté à bas prix).

En studio, d'autres personnes prennent le relais. Ce sont les monteurs, les réalisateurs et les directeurs de l'information.

Le **monteur** prend la vidéo brute et en fait une émission d'information, en s'appuyant largement sur le script élaboré par le journaliste et/ou le producteur. Il se sert essentiellement de deux magnétoscopes vidéo ¾ pouce, pour copier les scènes sélectionnées de la vidéo brute sur une bande vierge et y insérer le commentaire du journaliste si nécessaire (dans certains programmes d'information, les journalistes tournent et montent eux-mêmes leur vidéo, *Phénomène X* a des employés distincts pour ces fonctions).

Le **réalisateur** contrôle le déroulement de l'émission en temps réel, positionne les caméras, lance les reportages préenregistrés, signale les coupures publicitaires et, d'une manière générale, compose l'émission minute par minute.

Le **directeur de l'information** choisit ou approuve toutes les histoires, juge si les reportages sont prêts à être diffusés et choisit l'ordre dans lequel ils le seront. En résumé, le directeur de l'information est responsable de l'ensemble des opérations.

Processus

Les producteurs épluchent les médias traditionnels et vérifient leurs tuyaux pour dénicher des histoires intéressantes. Quand une candidate éventuelle se présente, ils recherchent des informations sur cette histoire pour évaluer son intérêt : ils contactent les témoins, les journalistes sur place et les autorités locales. Les histoires solides (jugées comme telles par le directeur de l'information) sont rapidement attribuées à un journaliste et à un vidéographe, puis le trio producteur, journaliste et vidéographe se rend sur place et commence ses investigations. Les histoires moins solides, ou qui nécessitent des recherches importantes, ne sont affectées qu'à un producteur, qui va sur place pour examiner les choses en détail. Si cela lui semble bon, un journaliste et un vidéographe sont envoyés en renfort.

Le producteur organise les interviews avec les principaux protagonistes et les autorités compétentes. C'est son travail de convaincre ces personnes qu'une interview est une bonne idée et qu'ils seront traités avec impartialité. En général, les gens sont étonnamment disposés à bouleverser leur emploi du temps pour répondre à une interview télé : pour la plupart c'est une perspective excitante. Pour beaucoup d'autres c'est une bonne chose, professionnellement parlant. Les sujets qui ont subi des expériences traumatisantes peuvent être moins enclins à accorder une interview.

Quand l'enregistrement est terminé, l'équipe rentre au studio. Le journaliste et le producteur rédigent un brouillon de script, qui est approuvé ou non par le directeur de l'information. Une fois le script finalisé, le monteur travaille de concert avec le journaliste et le producteur pour fabriquer la version définitive du reportage. Le résultat final est présenté par l'animateur de l'émission, David Carmichael.

Équivalents en termes de jeu

Les journalistes et les producteurs ont besoin de compétences comme Baratin, Bibliothèque, Droit, Persuasion, et peut-être Marchandage – certaines personnes réclament de l'argent pour être interviewées et *Phénomène X* est prête à payer si le sujet en vaut la peine. Les vidéographes ont besoin de la compétence Vidéographie, et les monteurs et les réalisateurs de Production Vidéo : ces deux compétences sont décrites ci-dessous. Les descriptions fournies concernent la vidéo analogique ; la révolution numérique a changé l'équipement dans beaucoup de salles de rédaction fortunées, mais celles qui utilisent toujours la dernière génération de matériels – ou, dans le cas de *Phénomène X*, la dernière génération *précédente* – sont beaucoup plus nombreuses. Cependant, les compétences peuvent généralement être utilisées pour tous les équipements et techniques d'aujourd'hui, qu'ils soient analogiques ou numériques, car il y a peu d'intérêt à faire des distinctions aussi fines.

Métier : Vidéographie (05%)

Cette compétence couvre l'utilisation correcte d'une caméra professionnelle et du matériel d'éclairage et d'enregistrement du son. L'utilisation réussie de cette compétence signifie que le personnage a utilisé l'équipement disponible pour faire un enregistrement audio et vidéo de qualité professionnelle qui ne dépareillerait pas dans un journal d'information sur une chaîne nationale. L'équipement requis inclut un sac à dos spécial contenant la caméra, les cassettes et des batteries, auquel il faut ajouter une grande mallette de la taille d'une valise contenant deux projecteurs et leurs trépieds. Enfin une sacoche contient un gros microphone (portant les logos de l'émission), un support de table et une attache miniature pour le microphone, et un projecteur fonctionnant sur batterie à fixer sur un des trépieds ou sur la caméra vidéo elle-même. Si l'utilisateur sait exactement de quoi il aura besoin, une partie de l'équipement ci-dessus peut être laissée de côté. La dernière génération de caméras est plus petite et plus légère que les anciennes.

Métier : Production Vidéo (00%)

Cette compétence couvre la large variété des tâches liées à la production vidéo professionnelle (chaque tâche distincte dépend habituellement de spécialistes et de compétences spécifiques, mais pour des raisons de jouabilité toutes ces fonctions ont été combinées dans cette compétence). L'utilisateur peut : utiliser les liaisons satellites pour des transferts vidéo (ou pour faire du direct) ; monter une vidéo enregistrée en suivant un script ; procéder à des ajustements sur une vidéo enregistrée pour améliorer la qualité de l'image et du son ; effectuer des traitements pour ajouter des effets de fondus, de volets et autres effets de transition ; créer des effets visuels (comme l'incrustation d'une image dans une autre) et graphiques (comme des logos, des génériques et des titres) ; se servir du pupitre de commande pendant un programme télévisé pour choisir les différents plans, envoyer les reportages et gérer en direct les effets visuels comme les titres et les graphiques ; et en général transformer des séquences professionnelles brutes en un produit fini susceptible d'être diffusé dans n'importe quel reportage d'information sur une chaîne nationale.



Franck Carincola

Producteur et directeur de l'information paranoïaque, 57 ans
Type : Caucasien

Éducation : Licence de journalisme, université du Missouri.
Profession : Producteur exécutif de *Phénomène X*

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	41

Compétences

Athlétisme	34 %
Baratin	65 %
Bureaucratie	45 %
Comptabilité	11 %
Conduire automobile	59 %
Culture artistique	
Écriture	49 %
Littérature	32 %
Écouter	33 %
Métier	
Électronique	30 %
Production vidéo	46 %
Vidéographie	31 %
Persuasion	44 %
Sciences occultes	26 %
Sciences formelles	
Chimie	12 %
Sciences humaines	
Anthropologie	16 %
Histoire	12 %
Trouver Objet Caché	39 %
Vigilance	45 %

Langues

Anglais	90 %
Espagnol	41 %

Combat

• Armes de poing	57 %
Smith & Wesson Modèle 64, dégâts 1D10	

Franck Carincola

Alors qu'il était le type même du journaliste sans cœur et carriériste, Carincola a été transformé par l'horreur de l'incident de Groversville en un anti-conspirationniste fanatique. Il croit à présent qu'une invisible agence fédérale secrète agit dans les coulisses du «monde réel» et qu'elle contrôle l'issue de la plupart des principaux événements mondiaux. Carincola appelle cette agence inconnue «le Groupe». Il ne fait aucune distinction entre Majestic-12 et Delta Green, car il ne sait rien d'eux individuellement. S'il apprenait la vérité, bien qu'il y ait peu de chance que cela se produise, il prendrait sans aucun doute parti pour Delta Green. Il n'a jamais entendu le nom «Delta Green» et a uniquement entendu parler de «Majestic-12» dans le cadre de la théorie conspirationniste moderne sur les OVNIS, où ce nom est banal. Ses contacts anonymes n'ont jamais mentionné l'un ou l'autre groupe.

Carincola est intéressé par une seule chose : découvrir l'origine de la conspiration et prouver l'existence du surnaturel. Il voit en *Phénomène X* un outil parfait pour achever sa tâche.

Depuis Groversville, l'esprit de Carincola est ouvert à pratiquement toutes les possibilités et toute chose «surnaturelle» portée à son attention sera incorporée à sa propre vision déformée du monde. Les fantômes, les soucoupes volantes, le bigfoot : chacun est lié aux autres dans son esprit, où il les réarrange et les associe constamment dans l'espoir de discerner la véritable trame derrière les mensonges. En toute franchise, Carincola est prêt à croire n'importe quoi.

Ils sont peu à être dans les bonnes grâces de Carincola et encore moins à avoir sa confiance. En fait, il n'a confiance en personne et il enregistre même les communications téléphoniques avec son dentiste, son mécanicien ou sa mère. Juste au cas où.

Ceux pour qui il se prend d'affection sont susceptibles d'entendre toute la sordide et confuse histoire de Groversville, laquelle est pratiquement mythique dans le studio de *Phénomène X* (quoiqu'il garde soigneusement les cassettes cachées en lieu sûr), ainsi que ses chères théories sur «le Groupe» et ses plans. Sa paranoïa et ses étranges convictions sembleront beaucoup plus crédibles à quelqu'un qui travaille chez *Phénomène X* depuis assez longtemps pour avoir vu certaines des bizarreries sur lesquelles débouchent les tuyaux anonymes.

Notes

Carincola semble être sournoisement paranoïaque. Il n'est ni silencieux, ni réservé sur ses étranges convictions et à la moindre provocation il les débitera au premier venu, à sa mère ou au pape. Ceci l'a condamné auprès de la majeure partie de l'industrie du divertissement. Les gens aux productions Haley le voient comme le seul homme capable de reprendre une émission en perdition avec la ferveur nécessaire pour peut-être la ressusciter.

En plus de ses considérables extravagances, Carincola est obsédé par son alimentation : il est végétalien. Il ne mange que des légumes et des fruits bio, et ne boit qu'une coûteuse eau en bouteille (son seul vice). Sa boîte à pilules en étain est pleine à ras bord de compléments végétaux assortis dont il se bourre comme des sucreries.

Description physique

Carincola est un homme mince à la calvitie naissante et aux épaules voûtées. Ses yeux sont toujours tirés et injectés de sang, et ils sont constamment en mouvement, essayant de tout capter en même temps. Il porte des vêtements sales et froissés, et ses chaussettes sont souvent dépareillées. Ses lunettes, une mince paire à double foyer en plastique, sont toujours posées sur son nez ou sur son front, et sans elles il est presque aveugle.

Allen Eddington

Allen Eddington a passé une grande partie de ses cinquante et un ans au beau milieu des plus sales coins de la Terre. Sa première mission comme cameraman de CBS l'a conduit au cœur de l'offensive du Têt, aussi le combat ne lui est pas étranger et on lui a tiré dessus plus d'une fois. Algérie, Liban, Cambodge, Honduras : son passeport ressemble au *Who's Who* des guerres d'escarmouche.
Sa vie sur les champs de bataille a pris fin après un séjour de vingt-deux mois dans un hôpital parisien, après qu'une balle d'un tireur isolé lui a déchiqueté l'abdomen à Sarajevo en 1994. Après sa convalescence, Eddington a utilisé une partie de son influence pour trouver ce qu'il pensait être un boulot peinard aux USA et, grâce à ses contacts aux Productions Haley, il a décroché un travail régulier chez *Phénomène X* en 1997.
Depuis qu'il a été engagé par l'émission, il a vu des saloperies à filer des cheveux blancs, comme on dit. À la différence de la plupart des autres membres du personnel, Eddington non seulement croit ce que Carincola raconte sur «le Groupe», mais il est lui aussi devenu un fanatique du sujet. Pas moins de quatre de ses reportages l'ont mis en contact avec des choses qu'il ne peut pas expliquer de façon satisfaisante par des feux follets ou des hallucinations. Son unique tentative pour alerter l'opinion au sujet de l'explosion du vol 800 – grâce à un tuyau refilé à un vieil ami, le célèbre ex-journaliste de CBS Pierre Salinger – n'a donné aucun résultat. Il conserve désormais dans une cachette secrète quelques bizarreries enregistrées en vidéo et il possède un gros carnet où il note ses idées personnelles sur ces sujets.

Notes

Les blessures reçues par Eddington à Sarajevo étaient graves et aujourd'hui ses selles sont recueillies dans un sac colostomique, ce que très peu de gens savent.

Description physique

Eddington est un petit homme trapu avec des cheveux poivre et sel et des yeux bleu clair sereins. Il ne sort quasiment jamais sans sa caméra ¾» de qualité professionnelle et au cas où, il emporte même une petite caméra vidéo Hi8 de secours dans sa veste. Il est toujours vêtu d'une veste en jean miteuse et de vieilles chaussures de randonnée éraflées. Son abdomen est un cauchemar de cicatrices à la Frankenstein, mais Eddington laisse très rarement quelqu'un les voir et ne mentionne jamais l'incident de Sarajevo.



Allen Eddington

Vidéographe, 61 ans
Type : Caucasien

Éducation : une année d'université, aucun diplôme
Profession : Principal cameraman de *Phénomène X*

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	45

Compétences

Athlétisme	41 %
Baratin	56 %
Bricolage	47 %
Conduire automobile	30 %
Dissimulation	47 %
Écouter	35 %
Métier	
Électricité	28 %
Informatique	37 %
Vidéographie	57 %
Négociation	32 %
Orientation	37 %
Se cacher	22 %
Trouver Objet Caché	43 %

Langues

Anglais	80 %
Espagnol	41 %
Vietnamien	40 %
Français	23 %

Combat

• Bagarre	59 %



Robert Hoggard

Robert Hoggard a échoué à *Phénomène X* après s'être fait virer d'un peu partout à Hollywood à cause de sa toxicomanie. Sa dépendance à la cocaïne, qui a commencé au lycée, a ruiné sa vie au point qu'il ne s'inquiète même plus de savoir pour qui il travaille, mais seulement s'il gagne assez pour se procurer sa dose quotidienne. Hoggard travaille en général tard dans la nuit, faisant des recherches sur Internet ou feuilletant des livres empruntés dans les bibliothèques locales. Ce qu'il ne sait pas ou ne parvient pas à trouver, il l'invente.

En dépit de ses autres défauts, sa prose est de toute première qualité, et il est facile de se méprendre sur sa croyance dans le surnaturel, tant son travail est convaincant. Toutefois Hoggard pense que Carincola est un barjo et il considère que les choses sur lesquelles on l'envoie enquêter et sur lesquelles il écrit ne sont rien d'autre que des inepties superstitieuses. Si Majestic-12 recherche un homme dans la place, Hoggard est leur candidat le plus probable.

Notes

Hoggard est accro à la cocaïne et il a besoin de plusieurs centaines de dollars par mois pour sa consommation. Sans sa drogue de prédilection, son attitude d'ordinaire frénétiquement joviale devient frénétiquement cruelle. Bien qu'il n'ait aucun casier judiciaire, ce n'est probablement plus qu'une question de temps avant qu'il soit arrêté pour une infraction ou une autre.

Description physique

Robert Hoggard est un petit homme frêle avec une vilaine peau, des orbites enfoncées et un regard d'animal sauvage pris au piège. Il porte des vêtements sales et tachés et il est rare qu'il se rase, se coiffe ou se lave les dents.



Robert Hoggard

Enquêteur et auteur embrumé par la came, 39 ans
Type : Caucasien

Éducation : Licence de journalisme, université de Baltimore
Profession : Enquêteur en chef et auteur pour *Phénomène X*

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	31

Compétences

Bibliothèque	57 %
Culture artistique	10 %
Écriture	57 %
Métier	
Informatique	45 %
Sciences de la terre	
Géologie	11 %
Sciences de la vie	
Biologie	20 %
Histoire naturelle	32 %
Pharmacologie	24 %
Sciences formelles	
Astronomie	15 %
Physique	19 %
Sciences humaines	
Anthropologie	22 %
Archéologie	31 %
Droit	26 %
Histoire	39 %
Sciences occultes	43 %

Langues

Anglais	90 %
Espagnol	13 %
Français	06 %
Italien	03 %

Combat

• Bagarre	26 %

David Carmichael

Où les vieux animateurs d'émissions de jeu vont-ils mourir ? Vous l'avez deviné : chez *Phénomène X*. David Carmichael a commencé sa carrière à la télévision comme présentateur de *High Numbers*, un jeu télévisé qui a connu un bref moment de popularité au début des années 1970. Ensuite sa carrière n'a cessé de lentement se dégrader, avec des apparitions dans des sitcoms de seconde zone, dans le jeu télévisé *Hollywood Squares*, dans les Téléthons du *Labor Day* de Jerry Lewis et dans d'autres émissions du même genre, pour payer ses factures toujours plus élevées. Il est le porte-parole rétribué de la Fondation nationale contre le Syndrome du Canal Carpien. Comme beaucoup de «personnalités de la télévision», Carmichael est mielleux et presque atrocement beau. Il n'a aucune compétence pratique, mais il peut lire un téléprompteur comme personne.

Carmichael est le présentateur de *Phénomène X*. Pour la majeure partie des téléspectateurs de l'émission, il est tout ce qu'ils verront jamais en dehors des reportages des correspondants. Son sourire télévisuel artificiel est tout sauf sincère. L'année dernière, Carmichael a dû affronter un sale divorce, la destruction de son manoir de Californie lors d'un feu de forêt et un procès en paternité. Ces choses et d'autres ont inspiré à Carmichael une vision du monde de plus en plus fataliste. Dans les quatre derniers mois Carmichael a sérieusement envisagé le suicide et, une fois les caméras éteintes, il n'est rien d'autre qu'un pleurnicheur déprimé et inconsolable. Ça ne lui a pas gagné d'amis chez *Phénomène X*.

Notes

Carmichael déteste l'équipe de *Phénomène X* et ne s'en cache pas. Il est arrogant, autoritaire et exigeant. Professionnel uniquement lorsque la caméra tourne, Carmichael est presque méconnaissable au naturel. L'équipe parle de lui à la troisième personne et l'appelle «l'homme-tronc». Par exemple : «L'homme-tronc veut-il du café ?», «Caméra trois, pouvez-vous zoomer sur l'homme-tronc ?». Naturellement, il traite aussi ça par le mépris.

Description physique

Carmichael est le genre de personnalité de la télévision parfaitement ciselée que seule la Californie du sud semble pouvoir engendrer. Ses cheveux sont toujours impeccables, sa peau est toujours sans défaut, ses dents sont toujours d'un blanc éclatant. Néanmoins ses faiblesses sont visibles et son salaire n'est pas suffisant pour lui permettre de suivre les tendances de la mode. Ses vêtements sont démodés (quoique impeccables) et sa coiffure est figée pour l'éternité en une coupe des années 1980, ce qui le fait ressembler à un vendeur de voitures d'occasion.



David Carmichael

Personnalité de la télévision en fin de carrière, 61 ans
Type : Caucasien

Éducation : collège
Profession : Présentateur de *Phénomène X*

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	49

Compétences

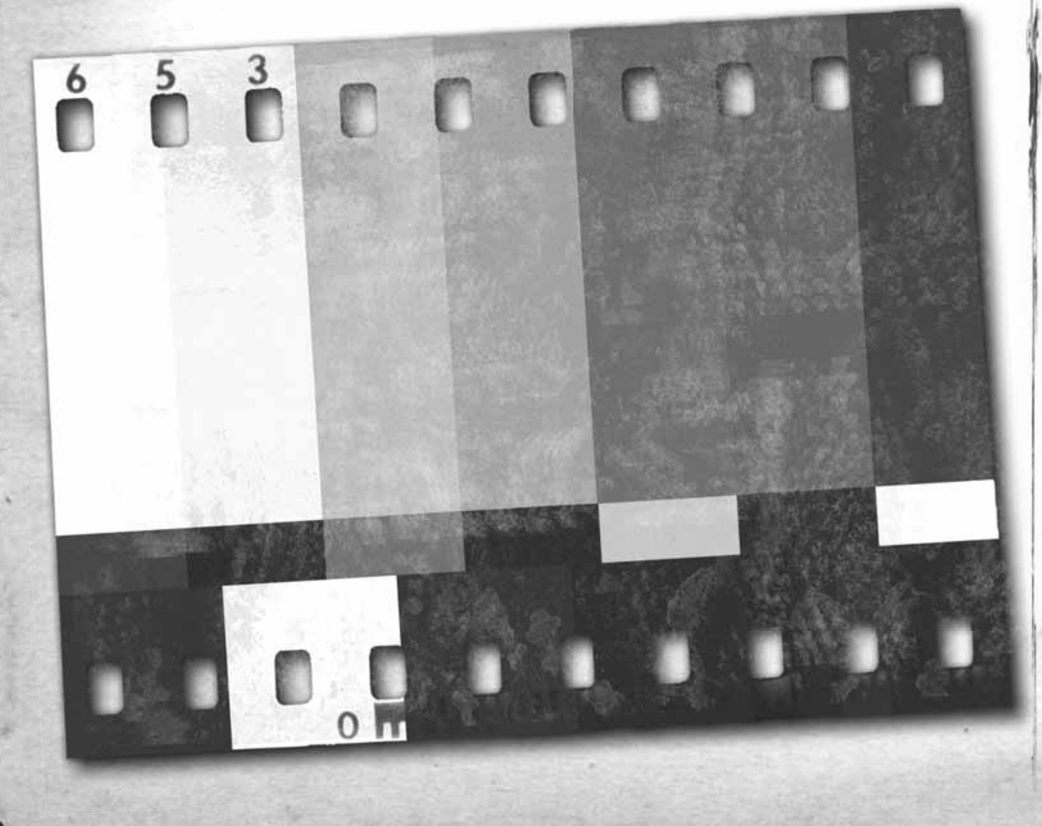
Baratin	49 %
Conduire automobile	38 %
Métier	
Bronzer	48 %
Connaissance de la bibine	63 %
Jouer au golf	22 %
Négociation	31 %
Persuasion	63 %
Psychologie	34 %

Langues

Anglais	81 %

Combat

• Bagarre	24 %





Sonja Dewey

Journaliste, 34 ans
Type : Caucasien

Éducation : Licence de journalisme, université de Boston
Profession : Journaliste à *Phénomène X*

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	67

Compétences

Baratin	44 %
Bibliothèque	53 %
Comptabilité	14 %
Conduire automobile	37 %
Contacts & Ressources	54 %
Culture artistique	
Écriture	25 %
Écouter	33 %
Métier	
Informatique	28 %
Production vidéo	27 %
Vidéographie	31 %
Négociation	22 %
Persuasion	56 %
Sciences humaines	
Histoire	32 %
Trouver Objet Caché	37 %
Vigilance	51 %

Langues

Anglais	77 %

Combat

• Bagarre	20 %

Sonja Dewey

Il faut bien commencer quelque part, et la première division vaut mieux que la division régionale. C'était du moins ce que pensait Dewey, avec en poche son diplôme de journalisme de l'université de Boston et une terrible envie de journal télévisé. Pendant que ses camarades de promotion trouvaient de petits postes de journalistes sous-payés dans des télévisions locales minables, Dewey obtenait un poste relativement bien payé à *Phénomène X*. Elle effectue sa deuxième saison avec l'émission et reçoit plus de courrier de fans qu'aucun autre journaliste : son physique et son adhésion apparemment totale aux théories conspirationnistes des marginaux lui ont gagné de nombreux adorateurs ; ils lui ont consacré trois sites web sur Internet.

C'est le physique de Dewey associé à son apparence à l'écran de nana futée et coriace qui lui ont permis d'en arriver là. Ce que personne n'a remarqué à l'exception de Frank Carincola, c'est son réel sens de la répartie. Dewey est encore une débutante, mais Carincola a suffisamment visionné ses séquences brutes pour voir qu'elle a les qualités d'une fantastique intervieweuse, et son travail préparatoire pour les missions sur le terrain est excellent. Si vous lui demandiez si elle croit aux histoires dont elle rend compte pour *Phénomène X*, Dewey ne réussirait pas à tromper un détecteur de mensonges. Cependant, elle considère *Phénomène X* comme une émission de divertissement plutôt que comme une émission d'information, une distinction douteuse mais capitale qui soulage sa conscience de journaliste pure et dure. Son plan est de faire sensation avec *Phénomène X*, puis d'utiliser son statut comme tremplin pour accéder à un travail de vrai journaliste dans une grande chaîne. À l'université elle a feuilleté avec attention les magazines d'offres d'emplois de la profession et a découvert tous les excellents postes décrochés par les membres de *Phénomène X*. Elle n'a pas encore fait le rapprochement et ne s'est pas rendu compte qu'il pourrait y avoir une sinistre raison à tous ces bons boulots.

Carincola ne l'a pas encore admise dans le cercle d'intimes : il considère qu'elle est trop jeune et trop inexpérimentée pour cela. Cependant, au fil du temps il lui confiera des histoires de plus en plus extraordinaires, pour l'évaluer et voir si elle vaut la confiance qu'il lui accorde. Carincola a l'impression que si Dewey était introduite dans le monde des vrais croyants, elle pourrait être celle qui dévoilera effectivement le Groupe et emmènera *Phénomène X* au cœur de la vérité ; il pourrait bien avoir raison.

Notes

Dewey est très consciente de son apparence physique et de l'effet qu'elle fait aux hommes. Bien qu'elle ne soit pas foncièrement manipulatrice ou aguicheuse, elle connaît les petites variations du ton de la voix et les gestes apparemment inconscients qui peuvent impressionner favorablement un homme et l'inciter à répondre à ses questions. Dans sa vie privée, Dewey se considère comme bisexuelle.

Description physique

Sonja Dewey est une jeune femme d'une beauté saisissante, avec des cheveux noirs et courts et une allure piquée à la Winona Ryder. C'est une droguée de l'information et elle passe ses loisirs à regarder CNN, et à lire le *New-York Times*, le *Washington Post* et toute une flopée d'obscurs magazines de science politique et de journalisme. Avec le personnel de *Phénomène X*, Dewey se comporte comme une professionnelle enjouée et obsédée par son travail qui jure comme un charretier et suit avidement les Lakers ; avec les personnes qu'elle interviewe démarre l'entreprise de séduction.

Thomas Prendergast

Thomas («Tommy») Prendergast est la personnification de la cible marketing de *Phénomène X* : les geeks du monde entier en sont jaloux. Non seulement il travaille pour *Phénomène X*, et il est même payé pour le faire, mais en plus il lui arrive parfois également d'aller donner un coup de main lors de tournages locaux. Dans son cercle d'amis du magasin de jeux du coin, Tommy est considéré comme le roi des geeks.

Joueur de jeux de rôle enthousiaste, dingue de conspirations et passionné de science-fiction, Tommy a jeté son premier regard sur les coulisses de *Phénomène X* après que son cousin (Stuart Prendergast, l'électricien de *Phénomène X*) l'a emmené pour voir à quoi ressemblait une journée de travail dans son émission de télé préférée.

Tommy s'est accroché à l'équipe comme une moule sur un rocher. Il a continué à apparaître jour après jour, faisant le ménage, allant chercher les cafés, faisant tout ce qui avait besoin d'être fait. Finalement, Frank Carincola l'a embauché au salaire minimum comme responsable de presque toutes les petites bricoles imaginables dans le studio.

Tommy croit avec ferveur aux OVNIS, bien qu'il n'en ait jamais vu. La majeure partie de son temps libre est consacrée à regarder la télévision et à chater sur Internet. Ses émissions préférées (sans compter *Phénomène X*), *Star Trek Voyager* et *X-Files*, sont en grande partie responsables de sa vision naïve et optimiste du monde. Elles ont aussi une grande part de responsabilité dans sa vie sexuelle fantasmatique, également naïve et optimiste, fortement axée sur Jeri Ryan et Gillian Anderson.

Bien qu'il doive encore le prouver, Tommy a quelque chose d'utile à offrir à *Phénomène X*. Sa bande de copains comporte de véritables *Irréguliers de Baker Street* et si une histoire importante devait éclater à Los Angeles, il pourrait facilement amener ses amis à surveiller des lieux, à espionner des gens, à pirater des ordinateurs et à accomplir d'autres choses utiles et légalement douteuses. Si Delta Green ou Majestic-12 défient *Phénomène X* sur son terrain, les Irréguliers de Tommy pourraient se révéler être une sacrée épine dans leurs pieds.

Notes

«Tommy», comme l'appelle affectueusement le personnel de *Phénomène X*, est dans les bonnes grâces de tout le monde. Il n'y a aucune tâche trop basse pour lui et rien qu'il considère comme au-dessous de son rang, tant que c'est pour rendre service à un membre du personnel de *Phénomène X*. Il éprouve un profond et constant respect pour chacun d'entre eux (y compris pour son cousin Stuart qui règle les lumières) et il cède à toutes leurs lubies. Même David Carmichael apprécie Tommy pour sa nature naturellement obséquieuse : il est l'un de ceux qui n'affublent pas Carmichael du sobriquet «d'homme-tronc». Carincola n'accepterait pas Tommy dans son cercle de proches même si vous lui colliez un pistolet sur la tempe : Tommy a déjà fait tomber à l'eau trois grosses histoires de *Phénomène X* à cause de messages anonymes postés sur Internet avant la diffusion de l'émission, bien que Carincola ne puisse pas le prouver et que Tommy le nie.

Description physique

Tommy est un crado classique en jeans et t-shirt. Cependant, depuis qu'il travaille à *Phénomène X*, il a commencé à mieux prendre soin de lui. Désormais il se peigne et se rase, malgré une affreuse acné, ce qui lui occasionne quatre ou cinq coupures sérieuses chaque jour, qu'il couvre avec du papier de soie. Thomas est malgré tout quelqu'un qu'on oublie extrêmement facilement.





Thomas Prendergast

Passionné d'OVNIS et grouillot, 32 ans
Type : Caucasien

Éducation : Licence d'informatique, université de Los Angeles ouest
Profession : Homme à tout faire et grouillot reconnaissant de *Phénomène X*

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

Bricolage	51 %
Comptabilité	10 %
Conduire automobile	17 %
Métier	
Citer un film ou un roman de science-fiction	87 %
Connaissance des OVNIS	57 %
Électricité	26 %
Électronique	31 %
Informatique	39 %
Sciences de la vie	
Biologie	12 %
Sciences formelles	
Astronomie	22 %
Physique	44 %
Sciences humaines	
Archéologie	16 %
Histoire	30 %
Vigilance	40 %

Langues

Anglais	90 %
Klingon	23 %

Combat

• Bagarre	26 %



Le **mensonge** est un droit — La **vérité** est un privilège — L'**innocence** est un luxe

Tiger Transit

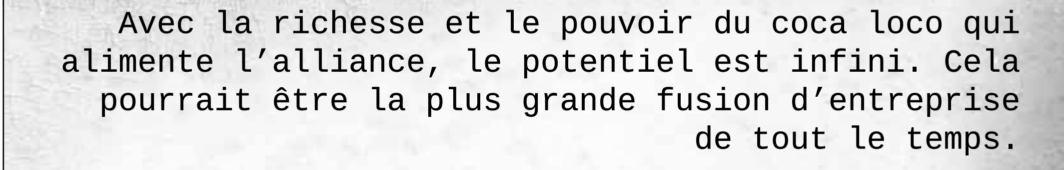
Chapitre 6

Adam Scott Glancy avec John Tynes



AVEC LA RICHESSE ET LE POUVOIR DU COCA LOCO
QUI ALIMENTE L'ALLIANCE, LE POTENTIEL EST INFINI.
CELA POURRAIT ETRE LA PLUS
GRANDE FUSION D'ENTREPRISES DE TOUS LES TEMPS

Tiger Transit



Avec la richesse et le pouvoir du coca loco qui alimente l'alliance, le potentiel est infini. Cela pourrait être la plus grande fusion d'entreprise de tout le temps.



Tiger Transit

Depuis sa fondation en 1965 comme société écran de la CIA, Tiger Transit, une discrète société internationale de transport installée dans l'État de New York, a été le partenaire d'éléments de la communauté américaine du renseignement et de compagnies américaines triées sur le volet. Elle s'est spécialisée dans l'import-export de *choses* non autorisées par les services des douanes des États-Unis, des armes aux technologies interdites à l'exportation, en passant par des produits agricoles proscrits. Les employés de la compagnie sont passés maîtres dans l'art de faire paraître licites des cargaisons illégales et de les acheminer par des méthodes apparemment légales, ce qui leur évite les sordides différends propres à la contrebande traditionnelle, comme l'interdiction par les garde-côtes, la DEA et autres.

Depuis la fin des années 1980 la direction de Tiger Transit est passée sous l'influence de deux cultes consacrés aux Grands Anciens. En conséquence, la société s'est retrouvée mêlée à des transports toujours plus illégaux, allant des objets occultes anciens arrachés à des sites archéologiques aux humains vivants destinés à des sacrifices ou pire, à l'étranger – ou ici même.

Le premier culte à avoir jeté son dévolu sur Tiger Transit a été un groupe d'immigrés Tcho-Tchos de seconde génération naturalisés américains, qui avaient été corrompus par les valeurs capitalistes de leur pays d'adoption. Ces Tcho-Tchos adorent toujours leurs anciens dieux, à travers le Culte du Héraut de la Mort, mais ils ont maintenant un nouveau dieu : la cupidité. Ils veulent se tailler leur propre part sanglante de Rêve américain et ils sont prêts à utiliser leurs anciens usages et leur magie traditionnelle pour y parvenir.

Le second culte à s'être impliqué dans Tiger Transit est la Confrérie du Nouveau Potentiel, une façade pour des adorateurs de Shub-Niggurath. La Confrérie trouve son origine dans un ancien «culte de la mort» des années 1960 connu sous le nom de Groupe d'Étude du Véritable Amour. Ce culte a apporté à ceux qui contrôlent Tiger Transit un considérable cadeau : le lait de leur sombre déesse. Ce présent constitue une menace liée au Mythe de Cthulhu pour les vies et les esprits de tous les humains de la planète.

Vue d'ensemble

Depuis ses débuts la CIA a créé de nombreuses sociétés «écrans» : des sociétés privées aux buts prétendument commerciaux, mais dont le principal client était la CIA et dont le principal but était d'aider discrètement celle-ci à monter des opérations dans le monde entier. L'exemple le plus infâme fut Air America, une compagnie de transport aérien qui opérait en Asie du Sud-Est pendant la guerre du Vietnam.

1965 vit la création de Tiger Transit, une société de transport située près de New York. Dirigée initialement par deux ex-membres de la CIA, Vincent Bisagne et Ronald Toddhunter, Tiger était utilisée pour faire entrer ou sortir du matériel douteux du pays. Tiger transportait de tout : depuis des armes et des munitions jusqu'à des semences de coton et de l'aide humanitaire. Le plus souvent Bisagne et Toddhunter profitaient du statut «protégé» de Tiger pour embarquer plus de fret qu'il n'en figurait sur les manifestes. Le trafic de cargaisons non approuvées était «officiellement» interdit par la CIA, mais beaucoup d'officiers traitants choisissaient simplement de détourner les yeux plutôt que de faire des histoires. À partir du début des années 1970, les relations de Tiger avec la CIA se sont légèrement relâchées. La compagnie a poursuivi agressivement son activité avec de nombreuses sociétés américaines régulières, dont la plupart désiraient simplement procéder à des expéditions légales, mais qui connaissaient les avantages annexes à traiter avec un «acteur» de la communauté fédérale du renseignement. Tout ceci était très confortable.

En 1980, la CIA – qui devait mettre les bouchées doubles dans sa guerre secrète contre le régime sandiniste au Nicaragua – a rétabli des relations étroites avec Tiger Transit. Lorsque les opérations de la CIA en Amérique Centrale se sont réduites après la défaite électorale qui écartait le régime sandiniste du pouvoir, Tiger Transit a été vendue à Joseph Berg, le directeur général de l'époque, pour qu'elle soit gérée comme une société privée. De temps en temps, naturellement, la CIA confierait à Berg une occasionnelle opération «réfutable».

Ces relations épisodiques ont continué à fournir à Tiger Transit une forme de protection pour certaines de ses entreprises moins que légales. En utilisant des contacts noués en Amérique latine pendant la guerre contre la Contra, Tiger Transit a fait du trafic de drogue, en particulier de cocaïne, et a établi de solides contacts avec plusieurs cartels sud-américains de la cocaïne.

Aujourd'hui Tiger Transit possède des bureaux aux États-Unis, à Miami, Memphis, Seattle, Washington DC et San Francisco, et son siège social est à New York. Son service centralisé de maintenance est situé sur l'aéroport Midway de Chicago. À l'international, Tiger entretient des bureaux, ou est propriétaire de petites compagnies de transport, à Port-au-Prince, Manille et Lagos. Tiger a affiné ses méthodes d'association d'expéditions légales et illégales, en utilisant évidemment les unes pour couvrir les autres. Grosso modo, ce mélange de cargaisons est licite à 94% contre 6% de contrebande. En plus de son ingéniosité pour l'emballage secret et la paperasse créative, Tiger bénéficie d'une influence de longue date auprès du service des douanes des États-Unis et d'autres agences fédérales de réglementation. De nombreux fonctionnaires reçoivent des dessous-de-table pour ne pas entraver les expéditions de la compagnie.

Les rapports entre Tiger Transit et le gouvernement fédéral sont uniques : aucun autre transporteur n'a autant de contacts influents ou de fonctionnaires corrompus à sa solde. Dans le métier, les initiés considèrent plus ou moins Tiger comme une institution américaine et ils justifient ses activités comme la véritable expression de la libre entreprise. D'autres la considèrent comme un mal nécessaire. D'une manière ou d'une autre, Tiger s'est rendu si indispensable au gouvernement, à l'Amérique des entreprises et au crime organisé, que tous gardent solidairement ses secrets. Aucun des bénéficiaires muets comme des tombes de Tiger ne se doute que certaines des affaires licites de la société sont liées à l'occultisme. Ironiquement, la CIA elle-même n'a pas utilisé Tiger depuis 1992. Peut-être que l'agence estime que Tiger s'est développée de façon trop ostensible ou peut-être qu'elle n'apprécie plus que la société dépende de sa plausible réfutation[2]. Ou peut-être que la CIA a remarqué les Tcho-Tchos.

Les Tcho-Tchos

Le premier groupe à infiltrer Tiger Transit était un groupe de trafiquants de drogue du Sud-Est asiatique venus de Chicago. Il ne s'agissait pas de trafiquants ordinaires. C'étaient des Tcho-Tchos, une race vile et sans foyer, peut-être dégénérés par leur longue tradition de cannibalisme et d'adoration du Mythe de Cthulhu. Personne ne sait vraiment d'où ils sont originaires. Dès 128 avant J.C., l'histoire mentionne une tribu d'Asie centrale connue des Grecs sous le nom de Tochoa et des Chinois comme les Yueh-chih. Les Tochoans ont régné sur un territoire englobant l'Afghanistan et les régions méridionales de ce qui est aujourd'hui les ex-républiques soviétiques d'Asie centrale jusqu'au IIIe siècle après J.C., époque à laquelle ils furent repoussés vers l'Est par les Perses sassanides. Quelques historiens occultes situent leur origine dans les Pyrénées et les considèrent comme des héritiers directs des Grands Anciens. Aujourd'hui on les trouve surtout dans les territoires asiatiques sous contrôle communiste. Les guerres indochinoises des années 1950, 1960 et 1970, de même que la révolution culturelle de la Chine rouge et les pogroms au Tibet, ont provoqué une nouvelle diaspora de ce peuple vil. Beaucoup ont immigré aux États-Unis durant les années 1970 sous l'apparence de réfugiés fuyant l'oppression communiste. La plupart des Tcho-Tchos qui vivent en Amérique du Nord sont des Américains de seconde génération. Ils sont connus des ethnologues et des fonctionnaires de l'immigration comme des «Chauchas», une tribu peu connue de Malaisie. Les plus vieux habitants de diverses communautés asiatiques connaissent leur vrai nom, mais peu osent seulement le chuchoter.

Les Tcho-Tchos de Chicago sont rassemblés autour du culte de Nyarlathotep, au travers d'un avatar du nom de Shugoran. Ce culte était le Culte du Héraut de la Mort, basé dans le nouveau China Town de Chicago. Cette partie de la communauté asiatique de Chicago abrite une minorité de Chinois. Elle est surtout constituée de Vietnamiens, de Coréens, de Thaïs, de Cambodgiens et d'autres groupes ethniques asiatiques comme les Meo, les Hmong et les Motanyard.

À la fin des années 1980, le culte a fait le pari d'éliminer tous ses ennemis à Chicago. Ceci impliquait l'invocation de terribles créatures, les Enfants de Shugoran, pour assassiner les Meo, les Hmong et les Motanyard mentionnés ci-dessus. Ces membres de la communauté asiatique soit se souvenaient des activités des Tcho-Tchos dans leur pays d'origine, soit étaient tombés sur l'ingrédient secret que les Tcho-Tchos utilisent dans leur cuisine : la chair humaine. En 1990, ces disparitions ont attiré l'attention de Delta Green. Le Culte du Héraut de la Mort a été décimé par l'intervention qui a suivi. Tous les dirigeants du Culte furent tués et la plupart des adultes furent renvoyés en Malaisie. Seuls les enfants nés aux États-Unis ne pouvaient pas être expulsés, car ils étaient citoyens américains de plein droit. Beaucoup furent placés dans des familles d'accueil ou dans des orphelinats, mais d'autres furent livrés à eux-mêmes. Le Culte du Héraut de la Mort semblait bien avoir vécu.

Un des chefs du Culte était un ancien chaman Tcho-Tcho du nom de Huong Xan. Il avait été grièvement blessé lors de l'assaut de Delta Green sur le temple du culte, qui opérait depuis une société d'import-export malaise, la Société Commerciale de la Lointaine Cathay. Bien que Huong Xan ait vécu pendant des siècles grâce aux rituels cannibales enseignés par Shugoran, il était loin d'être indestructible. Plusieurs rafales de M16 lui avaient sectionné la colonne vertébrale et perforé ses intestins. Il était en train de mourir d'une affreuse infection. Trop faible pour se guérir lui-même et sachant qu'une assistance médicale permettrait à Delta Green de le retrouver et



de l'achever, Huong Xan conçut un plan. Il désirait par-dessus tout voir ses mystérieuses connaissances préservées dans l'intérêt du culte. Il s'est donc assuré que sa petite-fille de dix-sept ans, Cho Chu-tsao, allait exécuter sur lui la version permanente du sortilège Consommer les Souvenirs. Grâce à ce sort, toute la mémoire de Xan et toutes ses connaissances occultes seraient préservées dans l'esprit de la jeune Cho.

Xan souhaitait que Cho cherche ensuite un nouvel «homme de pouvoir», un Tcho-Tcho doté d'une grande force spirituelle qui servait les Grands Anciens. Alors elle lui enseignerait le sortilège Consommer les Souvenirs et lui permettrait de dévorer son cerveau et d'absorber à la fois la mémoire de Xan et la sienne. Cependant Cho était une jeune femme volontaire qui avait passé toute sa vie à Chicago. Elle ne voyait aucune raison de chercher un nouveau chef pour se sacrifier alors, qu'armée du savoir et des compétences de Xan, elle serait tout à fait à la hauteur de la tâche. Sitôt le cerveau enfiévré de Xan dévoré, elle a commencé sa quête pour restaurer la puissance perdue de sa communauté et pour unir les Tcho-Tchos d'Amérique du Nord sous sa bannière. Au final, elle projette de récolter suffisamment de fonds pour protéger les pratiques religieuses du culte et ensuite d'organiser les Tcho-Tchos dispersés en l'Amérique du Nord en une sorte Mafia Tcho-Tcho. Elle a l'intention d'utiliser ses pouvoirs occultes pour détrôner les triades, les tongs et les gangs des rues, qui règnent actuellement sur la communauté criminelle asiatique, et de prendre elle-même leur tête.

Cho Chu-tsao a baptisé cette nouvelle organisation le Tong Shugoran. «Shugoran» est le mot Tcho-Tcho pour «Héraut de la Mort». Le mot chinois «tong» désigne les salles de réunion où les premiers groupes criminels organisés chinois avaient installé leurs quartiers généraux (il n'y a aucun mot dans la langue Tcho-Tcho pour décrire l'initiative que Cho avait à l'esprit, aussi «tong» devrait faire l'affaire). Dans le cadre de ses plans pour le Tong Shugoran, Cho Chutsao avait trouvé Joseph Berg, le directeur général et actionnaire majoritaire de Tiger Transit et ancien pilote d'Air America. Berg n'était pas le type d'homme que le vieux Xan aurait souhaité comme nouvel «homme de pouvoir», mais il était parfait pour exécuter les desseins personnels de la jeune femme.

Joseph Berg

Joseph Berg était connu de Huong Xan grâce à des contacts avec un autre chaman et d'autres chefs Tcho-Tchos durant la guerre du Vietnam En 1968, alors qu'il pilotait pour Air America au Laos et au Cambodge, Berg a été abattu au-dessus de la jungle et a passé plusieurs mois dans une tribu Tcho-Tcho. Il a été séduit et intégré dans leurs rites culturels et religieux grâce à la consommation de la drogue Liao.

À son retour à Air America, Berg a fait un rapport sur la guerre sanglante que les Tcho-Tchos livraient aux forces communistes en

Des faits réels

Ce chapitre est en partie inspiré par des sociétés et des faits réels. Bien entendu, les personnes, les événements et les firmes spécifiques décrits ici sont imaginaires et ne sont pas des représentations réelles (particulièrement Tiger Transit, qui n'a aucun équivalent dans la réalité, bien qu'elle soit inspirée à un certain degré d'authentiques sociétés écrans de la CIA comme Air America et Civil Air Transport).
Fin 1997, Todd Lewan, un journaliste d'Associated Press (AP) dévoila un important scandale lié à Brown & Williamson Tobacco Corp. Au début des années 1980, le troisième plus gros fabricant de cigarettes des États-Unis avait produit une variété de tabac contenant deux fois le niveau normal de nicotine et avait illégalement exporté cette semence vers le Brésil, où elle est toujours cultivée aujourd'hui (l'exportation de cette semence était illégale selon la législation fédérale, et son importation était illégale selon la loi brésilienne). Une compagnie brésilienne associée à B&W, Souza Cruz, avait acheté et utilisé ces plants de tabac à haute teneur en nicotine dans des cigarettes pendant environ une décennie, y compris pour cinq marques américaines vendues par B&W. En mélangeant ce tabac avec des tabacs bas de gamme, Brown & Williamson et Souza Cruz pouvaient produire des cigarettes à bon marché qui contenait encore suffisamment de nicotine pour satisfaire les fumeurs. La FDA (Food & Drug Administration) avait par la suite eu vent de cette pratique, mais elle n'avait aucune idée de la portée de l'opération, ni que le tabac illégal était commercialisé, jusqu'à l'enquête d'AP en 1997.
Légalement, bien entendu, les compagnies étaient dans de sales draps à divers degrés. Mais en particulier, la mise en lumière de cette manipulation a porté un sérieux coup aux affirmations de l'industrie du tabac selon lesquelles la nicotine n'était pas une drogue (si c'était le cas, la FDA pourrait contrôler son commerce) et le niveau de nicotine dans le tabac n'avait jamais été artificiellement manipulé pour créer et maintenir un état de dépendance chez les fumeurs.
En plus de la question du tabac génétiquement modifié, le texte encadré de la page suivante («Une anecdote»), qui concerne l'envoi de semences de coton par Tiger Transit au nouveau gouvernement argentin, vers la fin des années 1960, est également basé sur la réalité. Les détails de l'expédition de semences de coton ont été publiés dans un article de Avery Wise paru dans le numéro du 18 au 31 décembre 1997 du Memphis Connections, un bimensuel gratuit distribué aux voyageurs passant par l'aéroport international de Memphis. Les conditions particulières de l'incident décrit dans l'encadré sont identiques à celles rapportées par Wise, cependant les auteurs de ce recueil l'ont adapté et romancé pour l'inclure dans Tiger Transit.
Ce chapitre a été inspiré par les deux articles décrits ci-dessus, additionnés de généreuses doses de fiction. Avec l'espoir qu'il servira utilement d'exemple sur la façon d'adapter des informations du monde réel pour les transformer en matériel de jeu.

Asie du Sud-Est. Les Tcho-Tchos harcelaient les diverses positions communistes dans la région depuis 1960. Apparemment un site religieux Tcho-Tcho particulièrement important avait été détruit par les Viêt-congs et l'armée nord-vietnamienne pendant la construction de la piste Hô Chi Minh. Berg recommanda à ses supérieurs le parachutage par Air America de conseillers militaires et d'armes aux Tcho-Tchos pour appuyer leur combat contre les communistes. Le conseil a été suivi, mais il causa un profond désaccord entre les soldats des forces spéciales partis former les Tcho-Tchos et les officiers de la CIA qui les y avaient envoyés. Les Bérets verts ne sont pas «devenus des indigènes» au contact des Tcho-Tchos comme tant de ceux qui vivaient et combattaient avec les membres des tribus motanyard, hmong et meo. Ils étaient horrifiés par les Tcho-Tchos, en particulier quand la tribu dégénérée prit la regrettable habitude d'utiliser les armes fournies par la CIA pour régler ses comptes avec les tribus voisines non communistes avec lesquelles la CIA avait conclu des arrangements similaires. Les demandes des Bérets verts de stopper l'aide militaire aux Tcho-Tchos furent ignorées par la CIA, car les Tcho-Tchos infligeaient aussi des pertes terrifiantes aux communistes.
Delta Green a eu vent de l'affaire en 1969, mais même son influence n'a pas pu briser l'alliance autodestructrice de la CIA. Finalement, à la suite de la dissolution officielle de Delta Green, des mesures exceptionnelles furent prises pour régler la question. Vers la fin de 1970, en utilisant ses contacts avec l'US Air Force, le général de division Reginald Fairfield s'arrangea pour que plusieurs B-52 Arc Light dévient de leurs objectifs et lâchent «accidentellement» un tapis de bombes sur les villages Tcho-Tchos. La force militaire des Tcho-Tchos au Laos détruite, la CIA perdit tout intérêt pour eux. Quand le Sud-Vietnam et le Laos tombèrent, la CIA abandonna les survivants à la délicate attention de l'armée nord-vietnamienne, en dépit des objections de gens comme Joseph Berg.
Mais il était dit que Berg ne partirait pas tout seul. Il retourna dans la jungle laotienne pour voler au secours d'éventuels survivants Tcho-Tchos du village où il avait vécu. Il ne retrouva que quatre jeunes enfants braillards et à moitié morts de faim. Ils devinrent en quelque sorte sa famille adoptive et ils l'accompagnèrent partout où il allait pendant les années où il pilota sous contrat pour la CIA. Berg ne s'était jamais entièrement remis de ses expériences avec la drogue Liao et de son attirance malsaine pour toute la culture Tcho-Tcho. Il a passé la plus grande partie des années suivantes à rassembler tout un bric-à-brac Tcho-Tcho et des textes anthropologiques sur les tribus, essayant de redécouvrir la source de la drogue qu'il avait maintenant perdue. Sa famille Tcho-Tcho ne connaissait rien de la fabrication de la drogue Liao ou de la magie de leur culte, tout simplement car ils étaient trop jeunes. Berg s'était presque résigné à ne jamais libérer de nouveau son esprit de ses limites temporelles quand Cho Chu-tsao frappa à sa porte en 1991. Rapidement Cho a démontré sa connaissance de la cuisine, de la culture et de la religion Tcho-Tcho à Berg. Elle s'est adonnée avec lui à des plaisirs sensuels et décadents, fruits des siècles de dépravation expérimentée par Huong Xan. Elle

Une anecdote

Les investigateurs enquêtant sur Tiger Transit peuvent rapidement trouver dans la communauté américaine du renseignement des individus connaissant cette société. Tout comme Air America, Tiger Transit est un secret de polichinelle, quoique moins célèbre (la société nie catégoriquement tout rapport passé ou présent avec le monde des services secrets). Le grand public n'a jamais entendu parler de Tiger Transit, excepté sous sa façade légale. Les contacts des investigateurs resteront vagues en général : ils diront que la société est sortie de la sphère d'influence de la CIA vers la fin des années 1970 et qu'elle est probablement réglo aujourd'hui. À titre d'exemple du mystérieux travail de la société à sa grande époque, l'anecdote suivante sera offerte aux investigateurs à la recherche de ragots sur Tiger Transit.

En juin 1966, le gouvernement de gauche d'Argentine était confronté à un possible coup d'état des militaires. L'une des prétendues préoccupations des conspirateurs était qu'il y avait une grave crise économique chez les agriculteurs qui n'avaient plus assez de semences de coton pour préparer la nouvelle saison des semis.

Le gouvernement américain encourageait les conspirateurs à mettre en œuvre leur putsch. Afin de les pousser à l'action il leur proposait une expédition immédiate et massive de semences de coton, juste à temps pour les plantations de novembre/décembre. C'est Tiger Transit qui obtint le contrat de transport.

Dès le coup d'état perpétré, trois Boeing 707 dépouillés de leurs sièges avaient été remplis à ras bord de graines de coton en quantité suffisante pour ensemencer des dizaines de milliers d'hectares. Décollant de l'aéroport international de Memphis, les graines sont arrivées en Argentine comme promis et à temps. À cette époque, c'était la plus importante expédition aérienne d'un produit agricole de toute l'histoire. Bien évidemment, les commerciaux de Tiger Transit ne pouvaient pas vraiment s'en vanter.

lui a fait de nouveau connaître les merveilleuses visions provoquées par la drogue Liao. Cho préparait également le *Bak Bon Dzshow*, le Pâté de Ganglions Humains, pour sa famille Tcho-Tcho. Il n'a pas fallu longtemps pour réveiller les vieux instincts des jeunes adoptés de Berg. Ils ont accepté de suivre l'exemple de Cho et d'entraîner ensemble Berg – et Tiger Transit – sous contrôle Tcho-Tcho.

La prise de contrôle

Obsédé par son approvisionnement en drogue Liao, Berg accepta d'embaucher autant de Tcho-Tchos de Chicago que possible. Ils occupaient les postes de manutentionnaires, de magasiniers, de vigiles, de personnel de bureau, etc. Il en a même envoyé un bon nombre dans des établissements techniques où ils pouvaient obtenir leurs licences de pilote ou apprendre à entretenir des avions. Berg remplaçait peu à peu son personnel d'origine par les Tcho-Tchos, au fur et à mesure qu'ils devenaient compétents dans les technologies de pointe. Les non-Tcho-Tchos étaient mutés dans d'autres bureaux du pays ou poussés à la démission. Ceci a entraîné un certain nombre de procès pour cause de non-respect du droit des salariés, mais Berg acheta les plaignants ou les effraya en utilisant la magie du Tong Shugoran. Une grève lancée par le syndicat des mécaniciens en 1993 fut étouffée dans l'œuf lorsque plusieurs des responsables du syndicat furent victimes de dépressions nerveuses. Depuis 1997, la totalité des postes du bureau de Tiger Transit de Chicago est occupée par des Tcho-Tchos.

Dans l'intervalle, Joseph Berg s'est «retiré» de la direction de Tiger Transit. Satisfait de vivre dans sa somptueuse maison gardée par les Tcho-Tchos, Berg s'est assoupi dans la légère brume induite par la drogue Liao. Il a donné procuration à Cho pour la gestion de la société, coupé le peu de liens restants avec le monde réel et est devenu un reclus, vaguement fier de la façon dont ses enfants adoptifs et ses nouveaux amis Tcho-Tchos avaient réussi à adopter le grand rêve américain.

Une fois sa position consolidée, une des premières tâches de Cho a été de s'envoler pour la Malaisie dans un avion de Tiger Transit. Là-bas, en utilisant les souvenirs de Xan, elle a noué des contacts avec d'autres Tcho-Tchos «religieusement actifs». Elle a pu localiser une source de Lotus Noir et des expéditions régulières de Liao se sont organisées au-dessus du Pacifique dans les avions de Tiger Transit. Ce Liao n'était pas seulement destiné à la consommation personnelle de Berg. Cho avait dans l'idée que le Liao, sous une forme convenablement diluée, pourrait devenir une drogue très profitable – une drogue dont le Tong Shugoran aurait le monopole. Cho s'est arrangée pour acheter autant de Lotus Noir séché que tous les Tcho-Tchos de l'ancien monde étaient disposés à en vendre. Les fleurs séchées du Lotus Noir étaient facilement passées en contrebande comme des produits agricoles licites, car elles n'étaient ni connues de la FDA et de la DEA, ni soumises à une quelconque réglementation.

Afin de traiter les fleurs séchées du Lotus Noir, Cho a installé un laboratoire clandestin à Gary dans l'Indiana, dans une ancienne fonderie récemment achetée par Tiger Transit. Le Lotus Noir était réduit en pâte, puis séché pour obtenir la poudre connue sous le nom de Liao. Ensuite la drogue Liao était coupée avec des éléments inertes pour créer le «Reverb», la dernière drogue à arriver dans les rues.

Le Reverb

Le Reverb n'est rien d'autre qu'une forme fortement diluée du Liao. Il est distribué en capsules remplies de poudre, la plupart du temps blanche, mais avec un soupçon du bleu du Liao. Comme ce dernier, le Reverb a le pouvoir d'altérer la perception du temps de l'utilisateur. Toujours comme le Liao, le Reverb envoie l'esprit de l'utilisateur en arrière dans le temps. Cependant, les quantités de Liao employées sont si infimes que l'effet est tout à fait différent. Les consommateurs de Reverb éprouvent une réverbération de leurs réceptions sensorielles : odeurs, contacts, goûts, sons et visions semblent provenir de l'extérieur et sont voluptueusement amplifiés, ou même ressentis à de nombreuses reprises. Les événements semblent se produire dans le désordre ou même à l'envers. Tout ceci est combiné avec un sentiment général d'euphorie (naturellement, si l'utilisateur du Reverb éprouve une sensation désagréable, celle-ci sera étirée et distendue comme du chewing-gum et deviendra accablante. C'est la version Reverb d'un mauvais trip). Évidemment le Reverb est la drogue d'adoption de tous ceux qui cherchent à épicer les expériences sensuelles, en particulier le sexe, et il est populaire dans les boîtes de nuit et les raves.

Pour les scientifiques, le Reverb ne ressemble à aucune drogue connue. Une analyse chimique réussie révèle que, si la grande majorité de la poudre n'est que de la farine, du bicarbonate de soude ou du sucre en poudre, la substance active est une sorte d'alcaloïde naturel, peut-être dérivée d'une variété de plante. Ses effets sont ceux d'un psychotrope léger, affectant l'hypothalamus et le système nerveux central. Cependant la science ne peut pas comprendre tous les mystères du Mythe. Il sera impossible à une analyse scientifique d'isoler le mécanisme chimique ou biologique par lequel le Reverb (ou le Liao) affecte la perception du temps de l'utilisateur.

L'expansion du Tong Shugoran

Avec Tiger Transit à son entière disposition, Cho a cherché à obtenir la protection de la pègre de Chicago. C'était indispensable car si le Tong Shugoran s'engageait dans une entreprise criminelle de grande envergure – comme la vente de Reverb – ils attireraient l'attention des organisations criminelles asiatiques locales, les tongs (une version américanisée des triades chinoises traditionnelles). La plupart des tongs de Chicago connaissaient l'épouvantable réputation des Tcho-Tchos, leurs blasphèmes et leurs actes

contre nature, et ils les auraient tués avec plaisir à la première occasion. La seule façon de survivre pour le gang de Cho était de faire alliance avec quelqu'un de plus haut placé dans la chaîne alimentaire criminelle. Quelqu'un qui pourrait faire reculer les tongs. À Chicago cela signifiait faire alliance avec Cosa Nostra, la mafia.

En mettant Tiger Transit à la disposition de la mafia de Chicago – un cadeau *vraiment* bienvenu –, Cho achetait la protection dont elle et son culte avaient besoin. Le mot est passé dans les rues de Chicago : Cho et ses hommes ont le statut de «protégés». C'est-à-dire qu'ils ne peuvent pas être tués par un autre gang sans une rencontre préalable entre les exécuteurs potentiels et les familles du crime qui contrôlent Chicago, afin d'expliquer les raisons pour lesquelles l'assassinat doit avoir lieu. Ceci rend Cho et ses troupes intouchables par les tongs de Chicago. Ils peuvent opérer sans interférer avec les autres principaux gangs asiatiques, dans et autour de Chicago, à condition de ne pas empiéter sur les trafics ou les territoires des tongs chinois.

Les ennemis irréductibles dont les Tcho-Tchos doivent toujours se garder sont les gangs hmong, meo et motanyard. Ces familles de voyous des rues sont habituellement des immigrés récents qui se souviennent de ce que sont vraiment les Tcho-Tchos et qui les verraient mourir avec plaisir. Ces bandes n'ont de comptes à rendre à personne et ne sont pas liées par les règles qui régissent la pègre de Chicago. Clandestinement, Les tongs à majorité chinoise leurs fournissent souvent des armes et des informations, dans l'espoir qu'elles tueront quelques Tcho-Tchos sans qu'eux-mêmes se salissent les mains. Bien entendu, l'inverse est également vrai : le Tong Shugoran peut se débarrasser de ces voyous sans irriter la mafia ou (officiellement, du moins) les tongs chinois. C'est un équilibre délicat, mais Cho l'a soigneusement cultivé et elle souhaite le maintenir.

La vente de Reverb est la principale source illégale de revenus du culte. Cho et ses Tcho-Tchos éprouvent des difficultés à pratiquer le type d'affaires que les tongs chinois trouvent si lucratives. Les tongs assouvissent les vices de la communauté asiatique, tout en l'exploitant et en lui faisant subir des brimades. Ils dirigent le jeu illégal, la prostitution et le trafic de drogue, font entrer clandestinement des immigrants et rackettent en échange de leur protection. Pourtant, quasiment personne ne fera d'affaires avec les Tcho-Tchos en sachant qui ils sont. Qui oserait aller dans un bordel tenu par des Tcho-Tchos après avoir entendu des rumeurs sur certains des plus «succulents» clients qui auraient fini en ingrédients de cuisine Tcho-Tcho ? C'est pourquoi ils se sont lancés dans l'exploitation des vices de la communauté non asiatique. Le Reverb, en particulier, est devenu très populaire dans la jeunesse aisée à l'extérieur du nouveau China Town. Grâce aux avions de Tiger Transit, ils font également passer clandestinement d'autres immigrants asiatiques en même temps que des Tcho-Tchos. Cependant, seuls les plus désespérés d'entre eux monteraient dans un avion de Tiger Transit. Certains n'arrivent jamais en Amérique. Ceux qui l'osent finissent en général par trimer au noir chez des négriers de la région de Chicago ou pensionnaires des maisons closes des tongs locaux. Le Tong Shugoran ne dirige aucun tripot ou bordel, mais investit dans des entreprises légales comme des restaurants, des bars, des laveries automatiques et autres petits commerces qui peuvent servir à blanchir leurs bénéfices illégaux. Cho a également utilisé les souvenirs volés de Xan pour trouver de «bons clients» à la recherche de fétiches religieux, d'ingrédients rares et autres bibelots occultes d'origine asiatique. Tiger Transit a ainsi été en affaire avec des dizaines d'individus liés au Mythe à travers le monde.

La Confrérie du Nouveau Potentiel

En 1996, Cho a reçu des nouvelles désastreuses par l'intermédiaire de ses relations Tcho-Tchos en Asie du Sud-Est : l'approvisionnement en Lotus Noir était interrompu. Les Tcho-Tchos orthodoxes religieux de cette partie du monde s'inquiétaient des quantités massives de Lotus Noir exportées vers l'Amérique. Quand ils découvrirent que Cho et son tong utilisaient la drogue sacrée pour assouvir les plaisirs d'infidèles décadents, ils devinrent furieux. En dépit des affirmations de Cho qu'introduire le Liao dans la culture américaine de la drogue était une manière sûre d'attirer plus de monde vers le culte des vrais dieux, les Tcho-Tchos de l'ancien monde refusèrent de lui vendre une seule fleur de Lotus Noir de plus.

Cho était désespérée. Elle devait trouver d'urgence une autre source de Lotus Noir. Ce qu'elle savait de la plante grâce aux souvenirs de Huong Xan laissait présager que toute tentative pour cultiver la fleur en Amérique du Nord était vouée à l'échec. Le Lotus exige des altitudes élevées et un climat chaud et humide, il fleurit rarement et a besoin de plusieurs années pour arriver à maturité. Trouver d'autres Tcho-Tchos cultivant le Lotus Noir était peu vraisemblable, surtout si la rumeur de son utilisation «blasphématoire» de la fleur se répandait dans les dernières enclaves Tcho-Tchos d'Asie. Cho retourna les souvenirs de son grand-père dans tous les sens pour essayer de trouver un moyen de contourner cet obstacle.

Bien que Huong Xan et ses Tcho-Tchos malais aient vénéré l'avatar de Nyarlathotep connu sous le nom de Shugoran, ce n'était pas le seul dieu adoré par les Tcho-Tchos. Atlach-Nacha est adoré par des tribus Tcho-Tchos de Sumatra, de Bornéo et des îles Andaman. Chaugnar Faugn a les faveurs des prêtres Tcho-Tchos du Tibet. Lloigor et Zhar, les obscénités jumelles, sont tenues pour sacrés chez les Tcho-Tchos des hautes plaines de Chine. Néanmoins, une divinité est adorée par tous, où qu'ils vivent : Shub-Niggurath, la Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux.

Les raisons de cette adoration sont simples et pratiques. Les Tcho-Tchos sont méprisés par tous leurs voisins asiatiques. Ils ont toujours souffert des attaques répétées des tribus rivales et ont souvent dû installer leurs communautés sur des

Liao et le Lotus Noir

La drogue Liao, plus connue des occultistes occidentaux sous le nom de Drogue Plutonienne, est une puissante substance psychoactive distillée à partir d'une fleur rare et fragile, le Lotus Noir. Cette plante pousse uniquement sur les plus hautes montagnes d'Asie et fleurit seulement quelques jours par an. La drogue est appelée Liao, du nom d'un ancien alchimiste chinois qui, le premier, en isola les principes. Une fois broyé en pâte, dilué, filtré et séché, le Lotus Noir devient une poudre violet foncé. L'ingestion de minuscules quantités de Liao projettera l'esprit de l'utilisateur en arrière dans le temps. L'utilisation du Liao est cumulative. Plus l'utilisateur a absorbé de drogue dans sa vie, plus son esprit sera projeté loin à travers le temps à chaque nouvelle prise. Finalement son esprit pourrait être projeté jusqu'au commencement de l'univers, bien qu'on frémisse à l'idée de ce qu'il pourrait y voir. Plus probablement, il rencontrera l'un des redoutés Chiens de Tindalos, bien avant d'entrevoir les terribles vérités du début des temps. Si l'utilisateur du Liao est pris pour proie par l'un de ces monstrueux Chiens, seules les plus puissantes magies le sauveront.

(Le seul moyen de se prémunir contre la détection des Chiens de Tindalos est d'utiliser uniquement le Liao en conjonction avec un pentagramme Pnakotique (voir page 164), un symbole de protection créé par le sorcier flamand Ludwig Prinn. Ce symbole rend l'utilisateur du Liao invisible aux Chiens.)

Sous sa forme non distillée, le Lotus Noir est un narcotique psychotrope puissant et extrêmement dangereux. S'il est fumé ou ingéré durant un rituel quelconque impliquant les Grands Anciens, le Lotus Noir ouvre l'esprit de l'utilisateur aux désirs et aux appétits extraterrestres du Grand Ancien invoqué. Il est arrivé que certains utilisateurs soient devenus des «vecteurs» permettant aux Grands Anciens d'agir sur notre plan. Dans d'autres cas connus, des consommateurs de Lotus Noir sont devenus complètement fous furieux et ont commis des meurtres sauvages et pratiqué le cannibalisme, sans se soucier de leur sécurité ou d'échapper à la détection.

Avant d'être cueilli, le Lotus Noir semble être une belle fleur de lotus d'un violet sombre, presque noir. Une fois sèche, la fleur devient encore plus foncée. Après complet raffinage et distillation, le Liao semble être une fine poudre bleue. Il est habituellement consommé en pilule, la drogue est soigneusement mesurée pour assurer l'effet exact souhaité.

terres stériles et inaccessibles. Ils ne pouvaient subsister uniquement grâce au cannibalisme, car les tribus attaquées finissaient par s'enfuir. Afin de se nourrir, les Tcho-Tchos ont adopté le culte de Shub-Niggurath pour avoir accès à la fertilité de la déesse. Plusieurs rituels communs à ce culte assurent la fertilité des sols épuisés et la croissance rapide des récoltes et du bétail. Les plus puissants de ces rituels nécessitent de traire le «lait» de la déesse. Ces souvenirs étaient connus de Huong Xan, et ainsi de Cho Chu-tsao.

Cho Chu-tsao envisageait donc de traire le Lait de Shub-Niggurath et de s'en servir pour faire pousser le Lotus Noir ici, en Amérique. La plante enrichie par le Lait, les fleurs pourraient se développer dans n'importe quel environnement, elles auraient besoin de moins de temps pour arriver à maturité et – si les souvenirs de Xan étaient exacts – ces Lotus Noirs cultivés au lait de la déesse seraient beaucoup plus puissants que ceux cultivés naturellement. Non seulement Cho pourrait arrêter de prendre des risques en important le Lotus Noir, mais elle pourrait même faire pousser moins de fleurs maudites tout en raffinant la même quantité de Liao. Toutefois, avant que tout ceci puisse se réaliser, Cho devait trouver quelqu'un qui connaisse les rituels pour invoquer Shub-Niggurath et l'apaiser suffisamment longtemps pour lui permettre de la traire. En utilisant un ancien objet de grand-père Xan, un cristal qu'il appelait «Cristal de Leng», Cho a commencé des méditations et des offrandes nocturnes à Shugoran, suppliant son dieu noir de lui montrer où elle pourrait trouver les adorateurs de Shub-Niggurath. Pour des raisons connues seulement du cynique Nyarlathotep, ses prières furent exaucées.

Cho a vu dans son cristal une société de biotechnologie appelée Genetic Agricultural Products, Inc., à Albany dans l'Etat de New York, une entreprise avec laquelle Tiger Transit avait déjà été en affaire par le passé.

Genetic Agricultural Products, Inc.

Genetic Agricultural Products, Inc. (GAP) a été créé vers la fin des années 1980 afin de commercialiser de nouvelles variétés de produits agricoles génétiquement modifiés. Son fondateur, actionnaire majoritaire et directeur général est Matthew Lewis, un diplômé de l'école de commerce de Harvard et le fils aîné d'une famille étroitement liée au monde politique de Washington. Lewis croyait que les progrès futurs viendraient de l'ingénierie génétique et que, maintenant que l'humanité disposait de la technologie, nous pourrions remodeler le monde selon nos besoins. Les sociétés qui développaient les nouvelles variétés animales et végétales brevetables domineraient le monde du vingt-et-unième siècle. Il pouvait avoir raison, mais avoir la vision ne signifie pas nécessairement avoir la capacité de la réaliser. En 1994, la situation financière de GAP était désespérée. Au bord du désespoir, Matthew Lewis recherchait une solution pour donner un nouvel essor à sa société et à lui-même. C'était alors qu'il rencontra Cynthia Dexter.

Cynthia Dexter était «Grande Sœur» dans un groupe new age prônant l'accomplissement et l'épanouissement personnels appelé la Confrérie du Nouveau Potentiel. Son travail de Grande Sœur consistait à recruter de nouveaux membres et à les guider dans leur parcours de développement et de libération, au fur et à mesure qu'ils apprenaient à débloquer «leurs forces cachées et leur plein potentiel». En apparence, la Confrérie ne semble être rien de plus qu'un banal programme new age d'accomplissement individuel, promettant à ses membres une meilleure image de soi, une meilleure vie sexuelle, plus de succès dans les affaires et une meilleure compréhension cosmique, pour le prix d'un séminaire ordinaire.



Le Tong Shugoran, le Tong du Héraut de la Mort

La majorité des gangsters du Tong Shugoran de Cho sont des Tcho-Tchos américains de première et de seconde génération, tout comme elle. Bien qu'au fil des années elle ait fait entrer clandestinement beaucoup de Tcho-Tchos aux Etats-Unis, elle a préféré n'admettre que les plus jeunes et les plus malléables de ses parents dans l'organisation. Elle laisse les autres s'occuper comme bon leur semble et ils quittent souvent Chicago pour établir ailleurs leurs propres enclaves.

Depuis les énergiques mesures de Delta Green contre les Tcho-Tchos de Chicago en 1990, ceux de seconde génération ont été privés de leur éducation traditionnelle et spirituelle de membres du Culte du Héraut de la Mort. La culture consumériste américaine a commencé à s'infiltrer dans les us et coutumes de ceux qui étaient autrefois des serviteurs inébranlables du Mythe. Aujourd'hui beaucoup n'adorent plus que l'argent. Néanmoins, comme le sang corrompu des Tcho-Tchos coule dans leurs veines, ils commencent toujours avec la moitié de la santé mentale normale et ont une inclination naturelle à la violence et au cannibalisme. Cependant, ils ne se suicident plus avec joie lorsqu'ils sont près d'être capturés et seront au début aussi horrifiés que n'importe qui par les valets du Mythe. Après une exposition suffisante au Mythe, il sera à nouveau impossible de distinguer ces Tcho-Tchos de leurs ancêtres contrefaits. Pour le moment, une bonne partie d'entre eux servent le Tong Shugoran au sein du gang des Ombres Blanches.

Ce gang sert de terrain d'entraînement aux membres du Tong Shugoran. Personne ne peut pleinement appartenir au Tong sans avoir servi comme simple soldat dans les Ombres Blanches pendant au moins cinq ans. Le gang vend le Reverb dans les rues, mais commet également des cambriolages, des vols à main armée, des effractions, occasionnellement des viols et des meurtres et sert aussi à imposer les décisions professionnelles de Cho (notez bien qu'en Asie le blanc est la couleur traditionnelle de la mort).

Au Tong Shugoran le recrutement est basé sur le mérite. Les Tcho-Tchos doivent s'en montrer dignes en servant dans les Ombres Blanches. Les membres fondateurs du Tong Shugoran comprenaient les quatre enfants adoptifs de Joseph Berg, Cho et cinq durs à cuire prometteurs de la rue que Cho avait nourris avec un régime régulier de pâté de ganglions humains. Soumis aux effets répétés du sortilège Déchéance Insidieuse, ils sont maintenant des cannibales convaincus, totalement dévoués au Shugoran et à sa nouvelle prêtresse. Les nouveaux membres du Tong Shugoran doivent également être initiés au cannibalisme, normalement après des absorptions répétées de *Bak Bon Dzshow*. Le Shugoran compte maintenant environ soixante membres. Ces Tcho-Tchos ont vu les pouvoirs de Cho à l'œuvre et la flamme de leur amour et de leur dévotion désintéressés aux Grands Anciens s'est rallumée. Ils ont limé leurs dents à la manière traditionnelle et partagent régulièrement des repas cannibales avec leur chef. Leur régime, et la force de leur foi, les rends considérablement plus résistants que le gangster Tcho-Tcho moyen. Ils ont beaucoup appris sous la tutelle de Chu-tsao. Le cercle intime restreint des dix membres fondateurs a même appris certains des sortilèges de Cho. Ils l'assistent lors de l'exécution de ses rituels en invoquant les Enfants de Shugoran, qu'elle contrôle ensuite. Ils ont aussi appris le Signe de Voor, un moyen d'augmenter l'efficacité des sortilèges de Cho Chu-tsao.

En plus de la connaissance de leur culture perdue, de la véritable foi et de l'argent facile qu'ils ont gagné avec le Reverb, Cho Chu-tsao a apporté un autre cadeau aux crapules Tcho-Tchos de la rue, un cadeau qui l'a rendu extrêmement populaire. Il s'agit de la racine d'une plante appelée *Shzor-shzong*, le repas du tueur, un champignon psycho-actif qui pousse au bord du cours supérieur du fleuve Irrawaddy. Les propriétés de ce champignon protègent celui qui le mange des chocs physiques, ce qui lui permet d'encaisser n'importe quelle perte de points de vie sans sombrer dans l'inconscience ou sans subir d'autre effet visible jusqu'à ce que la mort intervienne. L'utilisation du *Shzor-shzong* pendant les diverses guerres de gangs a fait des Tcho-Tchos des adversaires particulièrement craints parmi les autres gangs des rues.

Le nouveau China Town

À Chicago, le nouveau China Town est situé sur Argyle Street dans Uptown entre le lac Michigan et Clark Street. Ce nouveau quartier chinois est principalement thaï, khmer, vietnamien et laotien, avec une minorité de Chinois. Le vieux China Town, au sud-ouest de la ville, au-delà de Kaminski Park, est essentiellement chinois. Les Tcho-Tchos sont universellement méprisés et craints par leurs voisins, mais peu sont assez courageux pour propager les rumeurs en public. Les histoires sur les Tcho-Tchos vont des soupçons sur les «ingrédients spéciaux» de leur cuisine au trafic de stupéfiants, en passant par les pratiques magiques et la sorcellerie.

Le marché du Dragon de la Fontaine Noire

Le centre de l'activité Tcho-Tcho dans le nouveau China Town est le marché du «Dragon de la Fontaine Noire» qui est spécialisé dans les produits alimentaires importés d'Asie du Sud-Est, en particulier les épices et les assaisonnements destinés à la cuisine Tcho-Tcho. Le marché occupe presque un bloc entier. Le temple de Shugoran est situé dans les vastes salles des sous-sols que les Tcho-Tchos ont même agrandis avec leurs propres excavations. Le résultat c'est que ces sous-sols ne sont pas sûrs. Utiliser des explosifs puissants provoquera presque certainement l'effondrement de tout le marché dans le sous-sol.

Tiger Transit

Les bureaux de Tiger Transit de l'aéroport Midway de Chicago grouillent de Tcho-Tchos durant la journée. Les installations de maintenance de la flotte aérienne de Tiger sont également basées à Chicago et la grande majorité du personnel est Tcho-Tcho. Ceux qui ne le sont pas sont des asiatiques que la faim et la misère ont poussés au service des Tcho-Tchos. La nuit, les Ombres Blanches viennent chercher les fleurs de Lotus Noir séchées dans les hangars de Tiger Transit où elles sont temporairement stockées après leur déchargement. Ils les emportent jusqu'à Gary, dans l'Indiana, où est située la vieille fonderie qui abrite le laboratoire clandestin des Tcho-Tchos. Là, d'autres Tcho-Tchos transforment le Lotus Noir en Liao, et ensuite en Reverb. Une bande d'Ombres Blanches est présente en permanence pour protéger le laboratoire.

En réalité, la Confrérie est une façade pour un culte plus antique, un culte vénérant Shub-Niggurath. Le prédécesseur en ligne directe de la Confrérie était le très malfaisant et aujourd'hui défunt Groupe d'Étude du Véritable Amour.

Le Groupe d'Étude du Véritable Amour

Fondé en 1965 en Californie, le GEVA était une secte païenne prônant l'amour libre. Ils formaient une communauté installée sur un grand terrain boisé au cœur des montagnes Sierra, au nord de l'État. Secrètement, le GEVA adorait Shub-Niggurath qui était simplement appelée «la déesse». Seuls les membres qui passaient par les nombreux stades de l'initiation du GEVA apprenaient la vérité. Chaque étape était conçue pour éliminer les scrupules de l'initié envers les comportements antisociaux, sous couvert de sa «libération» du carcan de la société conventionnelle. Lorsque les initiés étaient parvenus au stade où ils offraient un sacrifice humain à la déesse, ils étaient si libérés des tabous et des mœurs conventionnels qu'aucun n'a jamais refusé.

En 1977, trois des dirigeants du GEVA – Joshua Freese, Chester Marsh et Richard Waugh – ont été accusés de meurtre au premier degré. Ils ont été jugés non coupables en raison de leur aliénation mentale. Freese est toujours dans un asile d'aliénés. Marsh a été relâché et promptement arrêté de nouveau, pour viol, et cette fois le jury l'a trouvé mentalement responsable et l'a condamné. Waugh a également été relâché, mais est mort dans de mystérieuses circonstances : le principal suspect était le frère de l'une de ses

Ce que les autorités de Chicago savent sur les Tcho-Tchos

Le Service d'Immigration et de Naturalisation (INS) de Chicago peut fournir des informations sur la communauté Tcho-Tcho. Cependant, au premier abord, les officiers de l'INS n'auront aucune idée de qui sont les «Tcho-Tchos». Lorsque l'INS s'occupait d'eux, ils les connaissaient seulement sous leur nom le plus courant : les Chauchas. Une fois ce fait éclairci, l'INS peut révéler que la communauté Chaucha du nouveau China Town est tristement célèbre pour son implication dans le crime. Du vol à main armée au trafic de stupéfiants, les agents de l'INS se demanderont d'un ton accablé si un seul membre de cette communauté est un honnête citoyen. Leur expulsion est la priorité numéro un de l'INS de Chicago.

En fait, certains agents de l'INS peuvent se souvenir d'un groupe d'intervention qui avait pris les Chauchas pour cible en 1990. Presque 800 Chauchas avaient été expulsés vers la Malaisie. Peu d'agents de Chicago faisaient partie de ce groupe : la majeure partie venait de New York et du district de Columbia. À l'insu de l'INS de Chicago, ce groupe d'intervention était celui des mesures énergiques de Delta Green en 1990 qui, involontairement, a été à l'origine de la création du Tong Shugoran et de la prise de contrôle de Tiger Transit.

Le groupe d'intervention antigang de la police de Chicago (Chicago PD) peut également fournir énormément d'informations sur les Tcho-Tchos (ou Chauchas, comme les appellent les policiers). Une impressionnante masse de renseignements a été recueillie sur le gang des rues des Chauchas, les Ombres Blanches, même si le Chicago PD n'est pas sûr de la façon dont il doit l'interpréter. Les autres gangs asiatiques, et même les membres des triades et des tongs, sont toujours prêts à dénoncer les Ombres Blanches, ce qui leur laisse à penser que les Chauchas sont peut-être des boucs émissaires que l'on accuse de tous les crimes, même des plus odieux, pour semer la confusion dans les procédures. Des rumeurs de cannibalisme, de sacrifices humains, d'enlèvements d'enfants, de relations sexuelles avec des démons, et autres monstruosités apparemment improbables, sont portées au crédit des Chauchas. Au sein du groupe d'intervention, l'avis général est que même si les Chauchas en général et les Ombres Blanches en particulier semblent tremper dans tous les types d'activités criminelles, les accusations extravagantes portées contre eux font partie de préjugés culturels largement répandus. Les Chauchas sont peut-être les bohémiens de l'Asie ? Le groupe d'intervention connaît le nom de Tong Shugoran, mais croit que c'est simplement un autre nom des Ombres Blanches. Ils ignorent tout des relations entre les Chauchas et Tiger Transit.

victimes, un boucher de San Francisco, mais aucune plainte n'a été déposée. À la suite de ces incidents, le GEVA s'est dispersé et la plupart des membres ont abandonné ses croyances ou les pratiquent simplement seuls, en privé.

La renaissance du GEVA

En 1989, quatorze anciens membres du GEVA ont créé la Confrérie du Nouveau Potentiel. La Confrérie a racheté la propriété de la communauté en Californie par l'intermédiaire d'une société écran, Newbury Developments, et a rouvert la communauté sous le nom de «Centre de Retraite du Désert». Sous couvert «d'ateliers» et de «séminaires», la Confrérie reprend ses vieilles supercheries. Le remède de charlatan métaphysique qu'ils vendent aux frustrés et aux malheureux consiste en la promesse d'une vie où rien n'a de conséquence sur la conscience. Cependant la Confrérie n'est que la plus récente incarnation de cette école. Avant le Groupe d'Étude du Véritable Amour il y avait la Société Théosophique qui prétendait étudier la mythologie grecque classique. Ce groupe a également été dissous dans les années 1940 quand quatre membres furent arrêtés pour avoir sollicité les services de prostituées. L'un d'eux, un respectable professeur d'histoire classique, se suicida à l'aide d'un ingénieux dispositif d'auto-éventration. Il était également connu pour avoir fréquenté dans les années 1920 un speakeasy de Chicago appelé the Woods. Un lieu réputé pour proposer, d'après la rumeur, marijuana et frasques sexuelles. Bien qu'il n'y ait pas de documents concrets sur les précurseurs de la Confrérie, on sait de source sûre que le professeur Charles Cord, l'inventeur et la victime de l'appareil d'auto-éventration, croyait qu'il était en train de recréer les rituels du culte mystérieux dionysiaque de la Grèce antique.

(Encore plus fort, croyez-le ou non, le GEVA/CNP est simplement un pion involontaire du Culte de la Transcendance.

Cynthia Dexter

Cynthia Dexter, une des fondatrices de la Confrérie, est tombée presque par accident sur Matthew Lewis en mai 1994. Elle était à la recherche de recrues potentielles qui pourraient amener plus d'argent à l'organisation et financer son expansion future. Elle a découvert Lewis alors qu'il était en pleine remise en question. Il était devenu un accro de divers sports «dangereux» : escalade, deltaplane, parachutisme en chute libre, saut à l'élastique, il avait couru devant les taureaux à Pampelune et il pilotait des bateaux et des voitures de course.

Lewis ne recherchait pas uniquement à se défoncer à l'adrénaline. À bien des égards, il ne savait plus du tout où il en était. Il se disait qu'il prenait tous ces risques afin d'affûter ses réflexes et d'endurcir sa résolution pour le combat mental à mener pour garder Genetic Agricultural Products à flot. En réalité, Lewis se distrayait simplement de ses sinistres réalités financières. Pire encore, il souhaitait inconsciemment mourir. S'il devait se tuer en pratiquant un de ces sports extrêmes, il n'aurait pas à faire face à sa ruine financière imminente. Dans cet état émotionnel fragile, il ne pouvait pas être plus réceptif aux entreprises de séduction de Dexter.

Cynthia Dexter a commencé à séduire Lewis sans espérer plus que le recrutement d'un autre portefeuille bien garni pour le culte. Quand elle découvrit l'état financier de Genetic Agricultural Products, elle fut même à deux doigts de le laisser tomber et de passer à une autre recrue, jusqu'à ce qu'elle soit frappée par les similitudes entre sa déesse et l'activité dans le génie génétique de GAP. C'était presque comme si GAP essayait, à sa propre manière primitive, de comprendre la déesse et même de faire fonctionner sa magie en créant de nouvelles espèces et en modifiant les anciennes. Dexter avait noté depuis longtemps les effets que les manifestations de la déesse avaient sur la faune et la flore locales. Les mutations étaient courantes partout où la déesse apparaissait. Les plantes et les animaux qu'elle laissait dans son sillage ou qui étaient arrosés avec son lait montraient souvent des signes de croissance incroyablement accélérée. Dexter se rendit compte que si le pouvoir de la déesse pouvait être transféré à GAP, alors non seulement la fortune de la société était faite, mais la Confrérie du Nouveau Potentiel disposerait d'une incroyable vache à lait. Ce serait un mariage de la science et de l'occultisme comme l'humanité n'en avait jamais vu.

Dexter a ensuite accéléré l'initiation de Lewis. Elle lui a montré des exemples des plantes et des animaux qui vivaient dans les bois entourant le Centre de Retraite du Désert pour lui prouver qu'il y avait des façons de changer la vie, sans l'intervention d'une technologie «froide et impersonnelle». Lewis a été terriblement impressionné par ce qu'elle lui montrait et voulait en voir plus. Cependant, Dexter ne lui laissait pas le champ libre, attentive à ne lui laisser entrevoir que ce qu'elle voulait qu'il voie. Finalement, elle lui a présenté une substance qu'elle appelait le «Lait de la Mère». Ces sécrétions de Shub-Niggurath d'un blanc laiteux ne sont rien d'autre que son *mana* : la représentation physique du pouvoir de la déesse sur la Terre. Lewis a emporté la substance à GAP pour analyses, mais il n'aurait jamais pu imaginer l'impact que cela allait avoir.

Le Lait de la Mère

L'équipe de généticiens de Lewis était sidérée par le lait. Après leur analyse initiale, ils ont mis en place des mesures préventives contre les risques biologiques de niveau 4 et ont isolé le lait dans une installation de confinement spéciale du laboratoire de recherche de GAP, à Albany dans l'Etat de New York. Quoi qu'ait été cette matière, elle défiait l'analyse. Par certains aspects, le lait agissait comme une hormone de croissance, un accélérateur de maturité. Par d'autres, comme un puissant agent mutagène, qui réarrangeait les brins d'ADN et d'ARN en donnant des résultats étranges et imprévisibles. Les biologistes de GAP pouvaient mesurer les effets de la substance, mais la façon dont elle

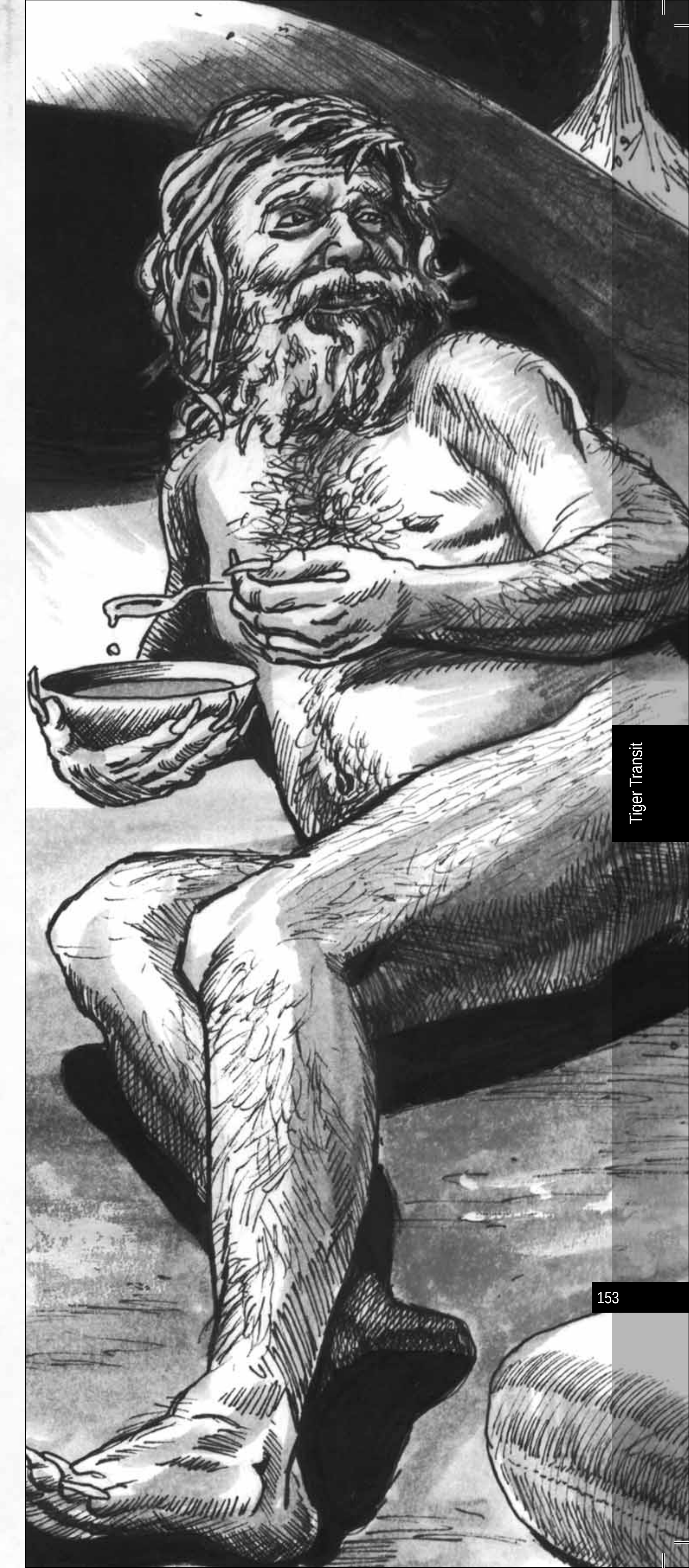
opérait était totalement inexplicable. Ce dont tous semblaient sûrs, c'était que quoi qu'il soit et d'où qu'il vienne, le lait pourrait très bien détenir la clef de la production d'un nombre incalculable de nouvelles variétés biologiques. Comme Lewis refusait catégoriquement de dire à son équipe d'où lui venait le lait et comme ils étaient trop fascinés par son potentiel pour laisser tomber, ils prenaient des précautions exceptionnelles lorsqu'ils le manipulaient. Malheureusement pour eux, les précautions contre les risques biologiques de niveau 4 sont peut-être suffisantes contre le virus Ebola, mais contre le pouvoir des Dieux Extérieurs, ils auraient aussi bien pu boire directement le lait et attendre qu'il agisse.

L'influence de la déesse s'est infiltrée chez les hommes et les femmes qui s'approchaient trop près du lait, et Cynthia Dexter et ses camarades Grands Frères et Grandes Sœurs de la Confrérie étaient toujours là pour répondre à leurs questions, et expliquer le nouveau monde merveilleux auquel ils s'ouvraient. Dexter avait usé de son influence sur Lewis pour faire en sorte que certains membres de la Confrérie soient employés à GAP à des divers postes : techniques, administratifs, etc. Ces agents infiltrés gardaient un œil sur les généticiens et s'assuraient qu'aucun d'eux ne deviendrait une menace pour les plans de Dexter.

De leur côté, l'équipe de génie génétique – dirigée par le docteur Darryl Houston – travaillait fiévreusement sur le lait, pour essayer de maîtriser ses formidables pouvoirs. En un an, le Dr Houston et son équipe avaient trouvé des moyens d'utiliser le lait pour créer des variétés mutantes de cultures commerciales variées. La souche la plus intéressante était celle d'une variété de tabac. Après le café, le tabac est la culture commerciale légale la plus rentable. Cette nouvelle variété de tabac a été surnommée *Fumo Loco*, le «Tabac Fou».

Fumo Loco

Les premières variétés de ce tabac dit fou ont été créées par GAP en 1995 à partir du *Nicotiana Tabacum* commun, la variété de tabac la plus courante en Amérique du Nord. Le Dr Houston cherchait à produire une cigarette moins nocive, avec un taux moindre de goudrons, un composant du tabac favorisant l'apparition du cancer. Les techniques d'élimination des goudrons suppriment également beaucoup de nicotine (la substance responsable de la dépendance au tabac et qui induit une sensation de bien-être), aussi Houston cherchait à créer une variété de tabac à fort taux de nicotine qui en contiendrait encore suffisamment après le traitement d'élimination des goudrons. Les premières variétés de tabac mises au point par Houston ont été testées chez un fermier, un membre de la Confrérie mis dans la confidence par Cynthia Dexter. La nouvelle variété n'avait pas seulement deux fois le taux de nicotine présent dans le tabac commercial, elle était arrivée à maturité à une vitesse effrayante. Avec le tabac normal, il se passe environ cinq mois entre le repiquage et la récolte. Le *Fumo Loco* pousse en cinq semaines. Et en plus, le *Fumo*



Loco pouvait se développer n'importe où. Alors que le tabac normal ne pousse bien que sur un sol de terreau sablonneux sur sous-sol argileux, le *Fumo Loco* pouvait s'enraciner dans les sols les plus stériles. Ils l'ont même fait pousser sur une plage de sable. Et cerise sur le gâteau, le tabac avait un arôme extraordinaire, avec une saveur tentatrice dénuée de l'odeur âcre du tabac brûlé. Cette odeur, personne n'aurait précisément pu l'identifier. Pour certains, c'était une senteur florale, pour d'autres il s'agissait plutôt d'un parfum fruité indéfinissable (ceux qui sentaient le parfum d'un amant gardaient cependant leur avis pour eux).

Se rendant compte du formidable produit qu'il détenait, Matthew Lewis a entrepris de contacter le fabricant de tabac Manly-Heath pour lui faire une proposition secrète. Manly-Heath était au courant des propres expériences de Brown & Williamson avec des tabacs génétiquement modifiés et elle souhaitait vivement faire les siennes. En violation des réglementations du Département de l'Agriculture (USDA), Manly-Heath s'est assuré les services de Tiger Transit pour transporter illégalement de grandes quantités de la nouvelle semence de tabac au Brésil, où elle pourrait être dissimulée au milieu des récoltes normales sans soulever de questions. L'USDA autorise seulement l'exportation de petites quantités de semences de tabac, un demi-gramme ou moins, et encore uniquement à des fins expérimentales, afin de maintenir intacte l'intégrité des pools génétiques du tabac dans le monde. De même, la loi brésilienne interdit l'importation de plantes étrangères qui pourraient dénaturer le patrimoine génétique local.

Au Brésil, Manly-Heath a fondé une petite société écran, Southern Tobacco, pour cultiver plusieurs récoltes expérimentales. Des fermiers dans six plantations différentes ont commencé le test en plantant le nouveau tabac. Les résultats furent étonnants.

Normalement, les plants de tabac atteignent une hauteur d'environ un mètre cinquante. *Fumo Loco* culminait à quatre mètres, avec des tiges épaisses de dix centimètres et des veines saillantes de culturiste. Non content de diviser le temps de croissance par quatre, la quantité de nicotine dans l'air entre les plants vivaces était palpable, provoquant des réactions physiques et la caractéristique sensation de bien-être liée à l'inhalation d'une cigarette, simplement en marchant entre les plantations.

D'autres variations de la nouvelle plante ont été essayées. Manly-Heath a finalement arrêté son choix sur une variété de GAP dont les graines étaient stériles sans l'utilisation d'un pollen spécial, pour empêcher les concurrents d'utiliser la plante. Cependant, en 1997, l'utilisation par Brown & Williamson de plantes génétiquement modifiées importées illégalement a été révélée et les retombées juridiques et médiatiques ont été désastreuses. Ne voulant pas subir les mêmes déboires, Manly-Heath a abandonné en toute hâte le projet, vendant Southern Tobacco à des investisseurs brésiliens et laissant une fois encore GAP en plan.

Souhaitant qu'une nouvelle entreprise profite des fabuleuses possibilités du lait de la Mère, GAP avait besoin d'un associé qui ne soit, de préférence, pas sensible au bourbier légal et médiatique entourant les produits génétiquement modifiés. C'est alors que le Tong Shugoran frappa à sa porte.

L'alliance stratégique

Après avoir reçu la vision de Shugoran, Cho a réétudié les archives des opérations illégales de Tiger Transit et a découvert qu'ils avaient effectué pour GAP plusieurs expéditions de semences de tabac vers le Brésil. Elle a approché Matthew Lewis et sa conseillère spirituelle, Cynthia Dexter, et leur a proposé de renouveler les prouesses réalisées avec le tabac sur la plante connue sous le nom de Lotus Noir. Lewis était alors désespéré, et ayant été initié aux plus profonds mystères de la Confrérie du Nouveau Potentiel, il n'était pas disposé à laisser des détails aussi insignifiants que les réglementations de la *Food & Drug Administration* l'empêcher de sauver GAP. En échange d'un apport massif d'argent frais, Lewis a envoyé au Dr Houston quelques échantillons du Lotus Noir pour analyse. Celui-ci a constaté que les effets du lait sur le Lotus Noir étaient encore plus effarants que sur les plants de tabac.

Après un considérable échange d'actions entre les deux sociétés, Tiger Transit et Genetic Agricultural Products étaient associés : le puissant espoir de l'Amérique des entreprises devenait une sinistre réalité. Lewis est entré au conseil d'administration de Tiger Transit et en est devenu le directeur général, Cho Chu-tsao devenant son attachée de direction. Tiger Transit a alors acheté Southern Tobacco, la société brésilienne récemment mise à l'écart, et l'a chargée de convertir les plantations de tabac en cultures de Lotus Noir. La plupart des ouvriers et des contremaîtres qui avaient cultivé le *Fumo Loco* ont été conservés. Régulièrement arrosés de décoctions à base de lait de la déesse, les plants de Lotus Noir se sont rapidement développés et ils étaient prêts à être récoltés en à peine quelques mois. La récolte produite par Southern Tobacco durant le premier trimestre était suffisante pour ravitailler le réseau de consommateurs du Tong Shugoran pour un an.

Ou du moins, cela aurait été le cas si la demande de Reverb n'avait pas soudainement fait un bond. Pour une raison inconnue, les consommateurs avaient absorbé des quantités étonnantes du nouveau Reverb. Au départ Cho ne se posait pas de questions, supposant que le lait renforçait simplement les effets du Lotus Noir. En fait, la nouvelle mouture de Reverb avait de nouveaux effets secondaires inattendus, mais bénéfiques du point de vue d'un trafiquant de drogue. En plus d'être beaucoup plus forte que la version originale du Reverb, la drogue semblait à présent avoir une étrange emprise sur ses utilisateurs. Elle provoquait une dépendance presque aussi immédiate que le crack et les premiers utilisateurs revenaient en grand nombre pour en avoir encore. De plus en plus de gens de Cho se mettaient eux-mêmes à essayer le Reverb, après y avoir pris goût simplement en déchargeant des avions des caisses du plus puissant Lotus Noir ou en transformant les fleurs séchées en Reverb.

Coca Loco

À l'automne 1998, Cho a proposé un deuxième projet encore plus ambitieux. Le Reverb était un produit rentable, mais il occuperait toujours une place secondaire sur les marchés nord-américains des stupéfiants. Les deux drogues principales d'Amérique du Nord restaient l'héroïne et la cocaïne, cette dernière loin devant. Et si GAP offrait ses services aux cartels de la drogue ? Combien payeraient le cartel de Cali ou les seigneurs de guerre du Triangle d'Or pour cultiver un quart des terres habituellement nécessaires en produisant la même quantité de drogue ? Cho et Lewis préféraient faire affaire avec les cartels plutôt que de se risquer à les concurrencer directement, un plan téméraire mais suicidaire. Les cartels avaient les réseaux de distribution, les contacts et le pouvoir d'annihiler celui qui tenterait d'introduire une nouvelle cocaïne améliorée sur le marché sans leur participation ou leur permission.

En utilisant les contacts que Joseph Berg avait en Amérique Centrale depuis l'époque où il transportait de la cocaïne pour Tiger Transit, Cho et Lewis sont entrés en relation avec le cartel bolivien de la cocaïne connu sous le nom de *La Corporación*. *La Corporación* est une organisation monolithique qui, à la différence des cartels colombiens et péruviens toujours mutuellement en guerre, a placé toute l'industrie bolivienne de la cocaïne sous son autorité. Fondée par le légendaire seigneur de la drogue Roberto Suarez, *La Corporación* est peut-être le cartel le mieux organisé et le mieux financé d'Amérique du Sud.

Au cours d'une rencontre avec les représentants de *La Corporación* à La Paz, Matthew Lewis a présenté le plan de Cho aux Boliviens. Grâce aux techniques développées par GAP, une nouvelle variété de plant de coca (duquel est tirée la cocaïne) pouvait être produite. Les expériences menées avec le tabac et le Lotus Noir suggéraient que le temps de croissance nécessaire à la pleine maturité des feuilles de coca pouvait être divisé par deux. Le taux d'alcaloïdes de cocaïne présent dans les feuilles pouvait être doublé. Somme toute, en moins d'un an, le rendement de la récolte de *La Corporación* pouvait être quadruplé. Si *La Corporación* craignait de faire chuter le prix de la cocaïne en inondant le marché, il y avait d'autres façons d'utiliser ce nouveau *Coca Loco* pour réduire les coûts et augmenter ses profits nets. Comme les feuilles d'un plant de *Coca Loco* pourraient être cueillies jusqu'à douze fois par an (contre deux à six fois pour les plants de coca normaux), *La Corporación* n'aurait besoin de récolter qu'un quart de ses plantations disponibles pour maintenir son offre à son niveau actuel. Les frais généraux pourraient être réduits de 75%. De plus, comme le *Coca Loco* serait deux fois plus efficace que la normale, il réduirait les dépenses de transport et de contrebande de moitié. Toutefois, l'idée la plus intéressante était peut-être que le gouvernement bolivien pourrait réellement feindre de mener une guerre contre la drogue sans écorner les bénéfices de *La Corporación*. La police des stupéfiants bolivienne et la DEA américaine pourraient littéralement brûler sur pied 75% de la production de coca de la Bolivie, au grand bénéfice des politiciens, avant que cela coûte un centime à *La Corporación*. En retour, le gouvernement américain satisfait ouvrirait les cordons de la bourse anti-drogue, ce qui rendraient beaucoup plus accommodants les associés de *La Corporación* dans le gouvernement bolivien… et les enrichirait. C'était un plan tout bonnement *diabolique*.

Les représentants de *La Corporación* ont été très impressionnés, mais ils voulaient voir du concret avant de sortir leurs portefeuilles. Aussi ils donnèrent à Lewis et Cho un lot de graines de coca issues d'une variété les moins performantes et les mirent au défi de l'améliorer de la façon dont ils prétendaient pouvoir le faire. Ils ne furent pas déçus. En six mois, le Dr Houston produisit des plantes totalement matures hautes de deux mètres cinquante, avec des feuilles larges comme la main. Les niveaux d'alcaloïde dans les feuilles dépassaient même les prévisions de GAP. Ce qui était encore plus étonnant c'était que la plante avait poussé en plein hiver dans l'État de New York.

La Corporación était emballée mais elle voulait encore faire un dernier essai. Une partie de la plantation brésilienne de Southern Tobacco a été réservée à la culture du *Coca Loco*. Une fois la récolte faite, *La Corporación* la transformera en cocaïne et effectuera des tests de pureté et de qualité sur l'ensemble de la production. Si elle passe cet examen, *La Corporación* convertira 25% de ses plantations en culture de *Coca Loco*. L'affaire se chiffre littéralement en milliards de dollars. Une fois qu'elle sera conclue, le Tong Shugoran aura l'argent nécessaire pour concurrencer les autres tongs d'Amérique du Nord, ou même les triades et les yakuzas d'Asie. Matthew Lewis sera en mesure d'acheter une île privée pour abriter la Confrérie et, grâce à la diffusion de la cocaïne fertilisée par son lait, Shub-Niggurath influencera les vies de millions de personnes autour du globe.

Le Chien

Et c'est alors que Joseph Berg, le reclus, le toxicomane, s'est fait un trip au Liao pur enrichi au lait. Le résultat de cette action est qu'il y a maintenant un Chien de Tindalos qui rôde dans le continuum espace-temps autour de Chicago.

Berg s'étant trouvé un jour à court de drogue, Il avait envoyé un des Tcho-Tchos lui en chercher directement au laboratoire qui traitait le Lotus Noir. Le Tcho-Tcho lui a rapporté par erreur du Liao extrêmement puissant et pas encore coupé. Berg l'a avalé d'un trait et a fait le trip au Liao de sa vie, plus loin qu'il pensait possible d'aller. Tandis que son esprit dérivait au-dessus de perspectives de boules de gaz et de poussières en ébullition, qui fusionneraient un jour pour former ce que nous appelons la Terre, Berg a rencontré un des immondes Chiens extra-dimensionnels. Son esprit a été violemment ramené vers le présent, mais Berg a senti que l'horreur le poursuivait à travers le temps. Désespérément, Berg a recherché l'aide de Cho.

De son côté, Cho était pour le moins mécontente du moment que Berg avait choisi pour se faire tuer. Car c'est comme ça qu'elle voyait les choses : Berg était un homme mort. C'était juste une question de temps avant que le Chien ne l'attrape. Sa mainmise sur la société s'appuyait sur sa capacité à contrôler la part majoritaire de Berg, mais s'il mourait, ses actions iraient à des parents éloignés et à une ex-femme en Californie. Berg n'avait pas modifié son testament depuis 1965 et s'il le faisait au bénéfice des Tcho-Tchos, cela pourrait attirer l'attention de l'INS, de la DEA, des Douanes, de la police de Chicago et d'autres autorités. Cho devrait donc tenir le Chien à l'écart jusqu'à ce qu'elle puisse, d'une façon ou d'une autre, organiser un contrôle permanent, mais clandestin, sur Tiger Transit. Sinon le Tong Shugoran serait coupé de sa source de Lotus Noir au Brésil et perdrait la protection de la Mafia contre les gangs rivaux de Chicago. Cela compromettrait considérablement sa nouvelle alliance stratégique avec GAP et la Confrérie, qui pourraient tenter une prise de contrôle hostile de toute l'affaire – ils avaient le lait après tout – et sans Tiger Transit et les revenus du Reverb, le Tong Shugoran n'avait rien à mettre sur la table.

Dans le mois précédant l'arrivée du Chien, Cho, en puisant dans les connaissances de son grand-père Xan, a entièrement fait refaire l'intérieur la demeure de Berg. Chaque angle a été supprimé ou remodelé en surface incurvée. Les Chiens habitent dans les «angles du temps» et ont besoin d'une surface angulaire inférieure à 120° pour se manifester. À cause de ce stratagème, Berg est devenu un véritable prisonnier dans sa propre maison. Il ne peut pas quitter son environnement fait sur mesure de peur que le Chien surgisse d'un angle et le dévore. Pour des raisons connues uniquement de l'intellect extraterrestre des Chiens, ces créatures préfèrent s'emparer de leur proie dans des situations relativement discrètes. C'est pourquoi le Chien ne s'est pas manifesté dans la rue, ni n'a enfoncé la porte principale de la maison de Berg. Il se contente d'attendre son heure et que Berg commette une erreur.

En attendant, le Chien peut également sentir les autres consommateurs de Reverb dans les environs de Chicago et il s'en est régalé de temps en temps. Après avoir fait une dizaine de victimes depuis novembre 1998, il a pris goût à ses nouveaux terrains de chasse. Tant que des gens continueront à consommer du Reverb, il continuera d'en capturer. Même si le Chien parvenait à s'emparer de Berg, il ne cesserait de hanter Chicago et de se repaître d'utilisateurs du Reverb.

L'arrivée du Chien a compliqué les choses pour les Tcho-Tchos. Le Chien restera probablement à proximité de l'espace-temps de Chicago jusqu'à ce qu'il ait tué chaque utilisateur de Reverb qu'il aura flairé – et cela représente *beaucoup* de monde. Et il ne partira certainement pas avant d'avoir pris Joseph Berg. Tuer Berg (une option parfaitement acceptable pour Cho) ne sera pas possible tant que la question de ses actions dans Tiger Transit n'est pas réglée. C'est une affaire délicate, car elle craint que Matthew Lewis et la Confrérie puissent utiliser cette situation pour prendre eux-mêmes le contrôle complet de Tiger Transit et évincer les Tcho-Tchos. Peut-être même approcher leurs nouveaux amis boliviens pour conclure un accord avec la mafia de Chicago et annuler la protection du Tong Shugoran, ce qui déclencherait une guerre meurtrière avec les tongs chinois. Jusqu'ici Cho a caché le problème du Chien de Tindalos à ses nouveaux associés, mais le temps est compté et les conséquences d'un seul faux pas pourraient être dévastatrices. La vie n'est pas toujours simple dans l'Amérique des entreprises.

Cho sait qu'elle a besoin d'une solution magique au problème du Chien, mais elle n'en dispose pas elle-même. Elle a décidé de chercher un autre sorcier puissant pour l'aider, vraisemblablement contre une grosse somme d'argent ou en échange des moyens de contrebande occultes offerts par Tiger Transit. Ainsi, Cho a de nouveau fouillé les souvenirs digérés de Huong Xan. Son grand-père avait entendu parler d'un puissant sorcier, un homme capable de si légendaires prouesses mystiques que la rumeur prétendait parfois qu'il était l'un des masques de Nyarlathotep. C'était un homme qui pourrait avoir le pouvoir de détruire une créature aussi puissante qu'un Chien de Tindalos. Son nom est Stephen Alzis. À l'aube du nouveau millénaire, Cho utilisera les relations occultes de Xan pour se mettre en rapport avec Alzis. Avec un peu de chance, Cho pourra s'offrir le prix de l'aide d'Alzis et pourra remettre son organisation sur les rails.

Naturellement, Alzis peut avoir ses propres plans. Jusqu'à présent il a limité les activités du Réseau à la côte Est et plus particulièrement à New York. Cette occasion inhabituelle – le résultat, assez curieusement, des appels à Nyarlathotep de Cho qui ont conduit à l'alliance entre Tiger Transit et Genetic Agricultural Products – pourrait déclencher, conjointement à de nouvelles alliances entre le Réseau et ses alliés criminels de la côte Est, la mafia de Chicago et le cartel bolivien de la cocaïne, l'expansion du Réseau dans le cœur de l'Amérique. Avec la richesse et le pouvoir du *Coca Loco* pour alimenter l'alliance, le potentiel est infini. Ce pourrait être la plus importante fusion d'entreprises de tous les temps…

Utiliser Tiger Transit

Très souvent, les investigateurs de *L'Appel de Cthulhu* sont confrontés à des organisations, à des cultes et à des conspirations dont l'histoire peut remonter à plusieurs générations, parfois même à des millénaires. La situation de Tiger Transit et du Tong Shugoran est exactement inverse. Ce sont les «jeunes pousses» du Mythe et tous les groupes impliqués dans l'alliance stratégique ne sont associés que depuis quelques années : ils viennent juste de démarrer. Tiger Transit propose de faire l'expérience d'un autre type de campagne, car les investigateurs ont l'occasion de pincer les bourgeons de cette vilaine pousse, avant qu'elle puisse faire des dommages durables. Il vaudrait mieux que les investigateurs combattent ces groupes à leurs

débuts plutôt que dans cinq ans, quand le *Coca Loco* sera une denrée courante dans les rues et qu'Alzis et le Réseau seront impliqués.

Les agents de Delta Green pourraient certainement être appelés pour enquêter sur la série de morts effroyables de Chicago, les festins perpétrés par le Chien de Tindalos parmi ceux qui prennent du Reverb. Ces décès sont-ils des homicides ? Des attaques d'animaux ? Un nouveau virus tueur ? Une telle enquête pourrait conduire Delta Green à découvrir que l'utilisation du Reverb est le dénominateur commun et ensuite à remonter jusqu'au gang du Tong Shugoran, les Ombres Blanches, puis à Tiger Transit, à Genetic Agricultural Products, à la Confrérie du Nouveau Potentiel, à Southern Tobacco et finalement à l'affaire de l'exportation de variétés de plantes de coca corrompues par Shub-Niggurath. Il est assez difficile de combattre des gangsters cultistes et des psychopathes sylvestres, mais si l'enquête de Delta Green s'approche trop de *La Corporación*, alors les cadavres commenceront vraiment à s'empiler.

Une enquête sur Tiger Transit ne débute pas obligatoirement par les victimes du Chien à Chicago. Delta Green pourrait simplement entreprendre une analyse de son opération de 1990 qui avait entraîné l'expulsion de tant de Tcho-Tchos. Que sont devenus les enfants restés aux États-Unis ? Sont-ils intégrés dans la société ou sont-ils prédisposés à succomber à l'adoration des Grands Anciens ?

Comme il est indiqué dans les descriptions des PNJ, Sang Eh-poh Berg, le fils adoptif de Berg, essaie de retrouver la trace des autres membres de la famille Berg, y compris de son ex-épouse et de son fils, et tue tous ceux qui pourraient hériter de toutes les parts de Berg dans Tiger Transit avant lui et ses trois «sœurs». Peut-être qu'une enquête pourrait commencer par relever les relations familiales existantes entre plusieurs meurtres dans des endroits différents du pays. Quand les investigateurs essaieront d'avoir un entretien avec Joseph Berg au sujet des décès de tant de ses parents, ils seront tenus à distance par une clique de gens soupçonneux qui ne semblent pas leur vouloir du bien.

Phénomène X pourrait certainement apparaître dans le scénario, peut-être par l'intermédiaire d'un rapport d'enquête sur d'étranges expériences génétiques chez GAP, ou peut-être seront-ils contactés directement par Berg. Celui-ci cherche désespérément un moyen de se débarrasser du Chien, mais il ne sait pas par où commencer. Carincola et le personnel de *Phénomène X* sont branchés sur toutes sortes de bizarreries occultes. Engager *Phénomène X* pour trouver une solution occulte à son problème occulte est une idée qui pourrait germer dans l'esprit enfiévré de Berg. Son avocat agirait comme intermédiaire pour préserver l'anonymat de son client, mais contre *Phénomène X*, ce genre de tactique a autant d'efficacité que le sucre pour éloigner les fourmis.

Les investigateurs pourraient être introduits dans le scénario d'une manière plus traditionnelle pour *L'Appel de Cthulhu* : comme occultistes, détectives privés ou érudits participant avec Berg à ses recherches tous azimuts de moyens mystiques destinés à le sortir de sa fâcheuse situation. Ils pourraient être obligés de trouver Stephen Alzis afin d'acquérir de puissantes magies. Ils pourraient être envoyés sur la piste d'un grimoire presque oublié qui détiendrait la clef de la survie de Berg. En plus du mystère, Berg ne les rencontrera jamais en personne, préférant leur parler par l'intermédiaire de son avocat ou par téléphone. Et si Sang Eh-poh Berg est parvenu à éliminer tous ceux qui se dressent entre lui et son héritage, il ne va certainement pas tolérer que des investigateurs s'amènent chez son père avec une «balle magique» pour prendre soin du Chien.

Les effets du Coca Loco

Le Tong Shugoran ignore encore qu'en raison de son amélioration par le matériel génétique du lait de Shub-Niggurath, le *Coca Loco* a quelques propriétés inhabituelles. Bien qu'il soit prévu que le *Coca Loco* vendu dans les rues sera encore plus coupé que la cocaïne normale, les effets du lait de Shub-Niggurath sont encore dangereux. En voici la liste :

- Toute personne qui consomme du *Coca Loco* de façon régulière pendant plus de quelques semaines devient fortement dépendante, presque autant qu'avec le crack.
- Ceux qui deviennent dépendants et qui usent du *Coca Loco* pendant six mois ou plus peuvent commencer à rêver de Shub-Niggurath et de son culte. La chance d'avoir ces rêves est déterminée en confrontant le POU de l'utilisateur à la TOXicité du *Coca Loco*, qui est égale à 10, sur la Table de Résistance. Ce jet n'est fait qu'une seule fois pour fixer le risque global pour l'utilisateur. Beaucoup ne seront jamais affectés.
- La plupart des gens qui feront ces rêves ne pourront pas se les rappeler en détail et ne souffriront d'aucun autre effet qu'un profond malaise général, chaque matin au réveil, qui peut aggraver des problèmes mentaux existants ou latents, comme un état dépressif ou même psychotique.
- Un petit pourcentage des rêveurs se souviendra de ses rêves et en sera affecté. Ce pourcentage pourrait atteindre 5% de la population affectée. Ces rêveurs perdront 1 point de Santé Mentale par semaine aussi longtemps qu'ils continueront à consommer du *Coca Loco*. Ils sont également susceptibles d'être recrutés par des adeptes de Shub-Niggurath ou peuvent même se mettre à la recherche de tels adorateurs, guidés par une étrange compulsion qu'ils ne comprennent pas.
- Pour ceux qui sont exposés au *Coca Loco* pur pendant au moins une semaine – ce qui inclut les ouvriers des plantations, ainsi que ceux des laboratoires de transformation ou même ceux qui enquêteraient sur la plante à sa source – le jet de résistance initial sera fait contre 24, la TOX naturelle du *Coca Loco*. Parmi ceux qui échouent et qui continuent à s'exposer au stupéfiant et aux rêves, 40% se souviendront de leurs rêves et souffriront de la perte de Santé Mentale.

La conséquence directe de ceci est qu'en Bolivie tous les cultivateurs et les préparateurs seront fortement corrompus par le culte de Shub-Niggurath en raison de leur exposition au *Coca Loco*. Cette corruption remontera probablement à travers Southern Tobacco et jusqu'au cœur de *La Corporación*, convertissant en fin de compte le cartel bolivien tout entier au culte de Shub-Niggurath, vraisemblablement sous la houlette de la Confrérie du Nouveau Potentiel.

La Confrérie croit que la diffusion du lait dans la populace humaine par l'intermédiaire du *Coca Loco* – et peut-être par d'autres produits dans l'avenir – est une bonne chose, mais elle ne sait pas réellement ce qui arrivera. Quand la Confrérie en saura plus sur les bizarres effets du *Coca Loco*, son recrutement des consommateurs de la drogue provoquera un accroissement sans précédent de ses adhésions et de ses ressources.



Cho Chu-tsao

Femme de Pouvoir, 34 ans
Race : Tcho-Tcho

Éducation : Aucune
Profession : Adjointe du directeur général de Tiger Transit et chef du Tong Shugoran

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	23	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	12
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	63 %
Bibliothèque	39 %
Comptabilité	77 %
Culture artistique	
Cuisine	47 %
Discrétion	99 %
Écouter	93 %
Esquive	82 %
Mythe de Cthulhu	87 %
Nager	36 %
Négociation	77 %
Persuasion	47 %
Psychologie	53 %
Sciences de la vie	
Botanique	84 %
Pharmacologie	93 %
Sciences formelles	
Chimie	82 %
Sciences humaines	
Anthropologie	51 %
Archéologie	28 %
Histoire	34 %
Sciences occultes	63 %
Se cacher	74 %
Vigilance	40 %

Langues

Tcho-Tcho	99 %
Hmong	81 %
Cantonais	76 %
Chinois classique	71 %
Khmer	67 %
Anglais	63 %
Aklo	62 %
Vietnamien	61 %
Motanyard	58 %
Meo	49 %
Laotien	28 %
Néerlandais	28 %
Français	27 %
Japonais	18 %

Combat

• Armes blanches	68 %
Couteau, dégâts 1D4+2 + impact	
• Armes exotiques	
Sarbacane, 1D3 + poison*	92 %
• Armes de poing	40 %
Norinco Modèle 77B, dégâts 1D10	

*Paralysant, VIR 12. Paralyse 1D6+1 round

Cho Chu-tsao

Cho Chu-tsao est une Tcho-Tcho américaine de première génération. Ses parents sont venus aux États-Unis après la guerre du Vietnam et ont contribué à la création d'une branche du Culte du Héraut de la Mort dans le nouveau China Town de Chicago. En grandissant, elle a souvent été utilisée par Huong Xan quand il exécutait le rituel d'Esprit Sans Pareil. Xan, que les parents de Cho appelaient «Grand-père», s'est souvent servi d'elle, la traitant avec moins d'égards que sa collection d'animaux marins toxiques ou son jardin de plantes aromatiques. Lorsque son grand-père est venu vers elle, mortellement blessé, en lui proposant de l'utiliser pour préserver le savoir sacré du Culte du Héraut de la Mort, elle accepta immédiatement. Cependant, Cho avait autre chose en tête que de simplement devenir une espèce «d'encyclopédie comestible» des plus profonds mystères du culte. Née et élevée aux États-Unis, Cho Chu-tsao avait des idées plutôt progressistes sur la place de la femme dans la société Tcho-Tcho. Une fois que toutes les connaissances et les compétences de grand-père Xan ont été siennes, elle a entamé un plan de reconstruction du Culte du Héraut de la Mort pour en faire une organisation moderne, une sorte de mafia ou de tong Tcho-Tcho basé sur l'occultisme.

Cho Chu-tsao serait une sorcière incroyablement puissante s'il n'y avait un inconvénient. Le sort Consommer les Souvenirs que Xan lui a appris était la version permanente du sortilège. Elle a dû sacrifier 10 points de POU pendant la cérémonie, ce qui a fait chuter son POU total à 8 points. Parmi les sortilèges enseignés par grand-père Xan, il n'y en avait pas beaucoup qu'elle pouvait utiliser avec seulement 8 Points de Magie. Néanmoins, avec une bonne préparation et un bon timing, ainsi qu'une judicieuse utilisation du sortilège Épuiser le Pouvoir, Cho Chu-tsao est parvenue à donner l'illusion d'une puissante sorcière. Son grand-père lui a également laissé un petit nombre d'objets magiques qu'elle utilise avec prudence. Cependant, son plus grand désir est de découvrir un sort ou un objet qui restaurera son pouvoir perdu. Tant qu'elle ne l'aura pas trouvé, sa situation sera toujours précaire.

Cho a utilisé le sortilège Déchéance Insidieuse pour placer les chefs du Tong Shugoran sous son influence. La plupart des membres du Tong sont ses dévoués suppliants et acolytes. Elle leur a enseigné la partie invocation du sortilège Invoquer/Contrôler un Enfant de Shugoran et le Signe de Voor pour qu'ils l'aident pendant ses invocations et autres sorts. Elle garde pour elle la partie contrôle du sortilège.

Cho est extrêmement contrariée par la manière dont de nouveaux problèmes surgissent dès qu'elle a résolu la série précédente. Cette frustration l'a rendue encore plus encline à la violence qu'à l'accoutumé et elle est connue pour s'en prendre brutalement à tout ce qui l'entoure. Ces violentes sautes d'humeur n'ont pas de témoin en dehors du cercle restreint du Tong Shugoran. À moins qu'elles n'arrivent justement qu'à des victimes sélectionnées et opportunément placées là par ses hommes pour supporter le choc de sa colère. Elle semble ne pouvoir soulager sa frustration qu'en voyant et entendant quelqu'un en plus grande détresse qu'elle-même. Plusieurs de ces «punching-balls» vivants ont fini comme ingrédients dans ses dernières créations culinaires.

Enfin, elle doit s'assurer que la succession de Joseph Berg, en particulier ses actions de Tiger Transit, atterrisse entre les mains de Sang Eh-poh Berg, le plus âgé des enfants adoptifs de Joseph. Elle n'a aucune confiance en Sang, car l'homme est un petit opportuniste tyrannique et cupide. Dès qu'il contrôlera les actions, Cho a l'intention de le mettre au pas en utilisant les sortilèges *Fascination, Suggestion Mentale et Hypnotisme*, tout en restant à l'arrière-plan.

Description physique

Cho Chu-tsao est vraiment plutôt grande pour une Tcho-Tcho : un bon 1,52 m pour 41 kg. Ses cheveux et ses yeux sont d'un noir de jais. Élevée en Amérique, elle n'a jamais limé ses dents et ne porte pas la coupe au bol Tcho-Tcho traditionnelle. Elle est menue, mais bien faite. Elle est habillée de vêtements de coupe classique et ne porte qu'un soupçon de maquillage. Ses cheveux sont toujours relevés en chignon. Elle essaie de projeter une image d'efficacité professionnelle.

Sortilèges

Choc Aveuglant, Consommer les Souvenirs, Contacter Shugoran (Nyarlathotep), Déchéance Insidieuse, Enchanter un Collier, Enchanter un Couteau, Envoyer des Rêves, Épuiser le Pouvoir, Esprit Sans Pareil, Fascination, Festin de Vie, Hypnotisme, Immunisation, Invoquer/Contrôler un Enfant de Shugoran, Signe de Voor, Suggestion Mentale, Tourmenter.

Objets magiques

COUTEAU ENCHANTÉ
C'était le couteau de son grand-père Xan. Il l'a trempé dans le sang de plus de 20 000 victimes depuis qu'il l'a forgé dans un fragment de fer météoritique rougeoyant, il y a plus de quatre cents ans de ça. En combat, il fait 1D4+2+bd et compte comme une arme magique contre les créatures insensibles aux armes ordinaires. Sa lame à double tranchant, mais également courbe comme celle d'un cimeterre, est large et lourde. Il est utilisé dans les cérémonies du Tong Shugoran pour couper les ligaments et les tendons des bras et des jambes des victimes sacrificatoires. La tradition du culte exige que ceux qui sont offerts à Shugoran ne soient ni attachés, ni drogués ou inconscients, quand le Héraut de la Mort les saisit et les attire avec sa puissante trompe.

COLLIER ENCHANTÉ
Autre objet fabriqué par grand-père Xan, ce collier enchanté fait avec des os de doigts humains double le POU et les Points de Magie du porteur pour tous les jets sur la Table de Résistance. Il ne procure pas de points supplémentaires pour lancer des sorts, mais permet à son porteur de doubler son efficacité à chaque fois qu'il doit effectuer un jet sur la Table de Résistance.

CRISTAL DE LENG
Cet objet a été ramené du plateau de Leng par grand-père Xan. C'est une plaque de cristal épaisse de deux centimètres et demi, taillée en forme de pentagone. Elle est d'un violet sombre et presque opaque. Cet objet permet à l'utilisateur d'avoir des visions aléatoires d'autres lieux, mais pas d'autres époques. Ces visions sont toujours liées aux Dieux Extérieurs et aux Grands Anciens. Après avoir tracé un pentagramme avec du sang et récité un bref verset en langue Aklo, le cristal est activé. L'observateur peut voir des lieux éloignés et cachés, mais les êtres dont le POU est supérieur à 20 se rendront compte de cette surveillance. Les êtres dont le POU est supérieur à 30 seront en mesure d'identifier la source de la surveillance et pourront même voir l'observateur à travers le cristal.

Nouveaux sortilèges

CHOC AVEUGLANT
Les points de Magie du lanceur sont confrontés à ceux de la cible sur la Table de Résistance. Si la cible est battue, elle perd immédiatement 1D10 points de Santé Mentale, car elle est rendue aveugle d'une horrible manière : ses yeux fondent brusquement et coulent hors de sa tête. La douleur est intense et provoque 1D4 points de dommages. La cible doit être visible et à 30 mètres au maximum du lanceur. Le sortilège requiert 20 Points de Magie et 1D8 points de Santé Mentale. Il suffit de 10 secondes pour incanter le sortilège (approximativement 3 rounds de combat).

CONSOMMER LES SOUVENIRS
Ce sortilège permet au lanceur d'absorber temporairement les souvenirs et les compétences d'une personne dont il consomme le cerveau frais. Le lanceur doit dépenser 10 Points de Magie pendant qu'il mange le cerveau encore tiède d'un corps fraîchement décédé. Une fois le cerveau consommé, le lanceur peut utiliser pendant les vingt-quatre heures suivantes, absolument toutes les compétences et les connaissances que la victime possédait. À la fin de cette période, le lanceur perd toutes les compétences et les connaissances acquises. Les souvenirs de la victime peuvent être absorbés de façon permanente si le lanceur utilise 10 points de POU au lieu de 10 Points de Magie. Quelle que soit la version employée, le rituel coûte 1D10 points de Santé Mentale au lanceur.

DECHEANCE INSIDIEUSE
Ce sortilège est également une recette de cuisine. Il demande la préparation d'un plat traditionnel Tcho-Tcho : le *Bak Bon Dzshow*, ou Pâté de Ganglions Humains, qui est servi avec des légumes. À chaque fois que cette sauce est préparée, le ou les mangeurs perdent 0/1D3 points de Santé Mentale le lendemain matin au réveil. La sauce doit être préparée de nuit à partir de ganglions humains finement hachés ; les autres ingrédients sont variés mais ordinaires. Le lanceur doit psalmodier un mantra lancinant pendant 30 minutes et dépenser 4 Points de Magie ; il perd 2 points de Santé Mentale dans le processus. Le *Bak Bon Dzshow* a un peu le goût des artichauts à la crème, mais avec un arrière-goût poivré très prononcé, et chaque préparation peut nourrir jusqu'à quatre personnes. Après ingestion, le mangeur fait l'expérience d'horribles rêves cannibales dans lesquels des sauvages aux dents taillées en pointe dévorent goulûment des entrailles humaines. Au réveil, le rêveur doit réussir un jet de Santé Mentale ou perdre 1D3 points de SAN.

ENCHANTER UN COLLIER
Ce sortilège est employé pour créer un talisman à partir d'os humains. Lorsqu'il est porté, il double le POU du porteur dans tous les cas où un jet sur la Table de Résistance est requis. Que ce soit pour surmonter les Points de Magie d'une cible en lançant un sortilège, pour résister à une attaque magique, pour Contrôler ou Congédier une entité du Mythe, le POU du porteur, et ses Points de Magie, sont doublés. Ils ne sont pas doublés dans le but d'avoir une réserve de points à dépenser pour des sortilèges. Lancer ce sort coûte 6 points de POU et 1D10 points de Santé Mentale.

FESTIN DE VIE
Ce sortilège est utilisé pour prolonger artificiellement la durée de vie d'un individu. Le sort coûte 10 Points de Magie et réduit la Santé Mentale du lanceur de 1D8+1 points. Un festin cannibale fait partie du rituel. L'utilisation réussie du sort permet au lanceur d'ajouter un an à sa vie pour chaque point de TAI de chair humaine consommée.



Matthew Lewis

Matthew Lewis

Requin des affaires, 58 ans
Type : Caucasien

Éducation : Doctorat en droit et maîtrise en administration des affaires (MBA), université de Harvard
Profession : Directeur général et président du conseil d'administration de Tiger Transit et de Genetic Agricultural Products

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	82 %
Baratin	57 %
Bibliothèque	30 %
Comptabilité	53 %
Conduire automobile	61 %
Contacts & Ressources	67 %
Crédit	79 %
Métier	
Informatique	27 %
Négociation	72 %
Orientation	26 %
Parachutisme	21 %
Persuasion	84 %
Piloter	
Bateau de course	51 %
Deltaplane	32 %
Psychologie	73 %
Sciences humaines	
Droit	47 %

Langues

Anglais	99 %

Combat

• Armes de chasse	47 %

Fusil de chasse à canon superposés calibre 12, Dégâts 4D6 / 2D6

Lewis est issu d'une famille qui estimait sa réussite au nombre de ses membres nommés par le président pour une raison ou une autre. Son père est toujours un haut fonctionnaire du Département d'État responsable de la politique étrangère et il a conseillé pas moins de quatre présidents durant sa carrière ; du côté de la famille de sa mère le père de Matthew est presque considéré comme un raté. Leur famille avait de longue date des relations familiales avec le monde politique de Washington, dont des liens de parenté éloignés avec la dynastie des Kennedy. Dans une certaine mesure, ils ont toujours cherché à imiter leurs célèbres parents, à une échelle moindre.

Matthew a fréquenté les meilleures écoles et a eu les meilleurs professeurs, ce qui lui offrait les plus brillantes situations et perspectives de carrière. Lorsqu'il a été diplômé des écoles de commerce et de droit de Harvard en 1978, il ne semblait pas y avoir de limites à ce qu'il pourrait réaliser.

Matthew est arrivé à Wall Street juste à temps pour être bien en place avant que la période faste et facile du boom des années 1980 ne commence. Malheureusement, il ne semblait jamais en mesure de lutter avec ceux qui s'enrichissaient à l'apogée des raiders. Il était toujours en retard d'une journée et d'une opération. Il gagnait de l'argent, il réussissait dans sa maison de courtage, mais il n'a jamais vraiment fait un gros coup. Il continuait à se battre pour suivre la demande, passant des obligations à risque au marché new-yorkais des biens immobiliers, puis aux caisses d'épargne-logement. Quand la bulle spéculative des années 1980 a crevé, en anéantissant les espoirs d'enrichissement des traders d'obligations pourries et des pilleurs de fonds d'épargne, Matthew essayait de dénicher la prochaine grande industrie des années 1990. Il pensait avoir trouvé ce qu'il recherchait dans les technologies biomédicales et dans le potentiel des formes de vie brevetables. Matthew a élaboré un formidable montage financier, s'est emparé des meilleurs laboratoires et a engagé certains des meilleurs cerveaux dans le domaine du génie génétique pour sa nouvelle compagnie, Genetic Agricultural Products (GAP). Pourtant, avoir tous les atouts en main ne suffit parfois pas pour gagner.

Pendant ses cinq premières années d'activité, GAP était toujours en retard d'une journée et d'une opération. Les concurrents les devançaient au bureau des brevets, les expériences échouaient, et la gamme promise de nouvelles variétés utiles pour l'agriculture n'était toujours pas en vue. Les investisseurs s'impatientaient et Matthew Lewis paniquait. Il a commencé à délaisser la gestion quotidienne de GAP et à se «mettre à l'épreuve» en pratiquant les sports les plus dangereux, comme le deltaplane, le parachutisme en chute libre et la course automobile.

En 1994, lors d'un stage de saut à l'élastique en Californie, Matthew a été séduit par une femme appelée Cynthia Dexter, un membre d'un groupe new age : la Confrérie du Nouveau Potentiel. Au premier abord, il semblait que leur philosophie était de révéler la super-personne qui se cachait en tout le monde, mais en réalité leurs buts étaient uniquement la perte de vos inhibitions, de votre éthique, de votre morale et de votre capacité à éprouver des remords. En le débarrassant une à une de ces valeurs, Cynthia l'a amené au culte de Shub-Niggurath. Le vulnérable, mais toujours très ambitieux, Matthew a tout de suite saisi que le culte – et l'étrange lait de la déesse – était un moyen de donner un coup de jeune à ses ambitions professionnelles défaillantes.

Lewis a sagement évité une association étroite avec la Confrérie du Nouveau Potentiel, sachant que la révélation de sa participation pourrait être un désastre en terme de relations publiques. Il est resté en contact avec le culte par l'intermédiaire de Cynthia Dexter, mais il vénère la déesse à sa propre manière. Cynthia est également sa source d'approvisionnement en lait.

N'ayez cependant aucun doute à son sujet : Matthew Lewis est entièrement initié au culte de Shub-Niggurath. Il a rejeté tous ses vieux préceptes de morale, d'éthique et de compassion pour son prochain. À la différence de Cynthia et des autres membres de la Confrérie, Matthew a choisi de consacrer sa toute nouvelle amoralité dans les affaires plutôt que dans de sanglantes et orgiaques cérémonies sylvestres. Il est difficile de dire qui parviendra à faire le plus de mal au nom de la déesse.

Après l'échange d'actions qui a scellé les liens entre GAP et Tiger Transit, Matthew Lewis a été nommé directeur général des deux sociétés. Lewis a immédiatement senti les possibilités qu'offrait Tiger Transit et il a fait jouer ses relations familiales à Washington pour générer encore plus d'affaires – et de protection – pour Tiger Transit. Lewis aimerait bien acquérir plus de contrôle sur la société, mais il est dans l'incapacité de le faire tant que Joseph Berg reste l'actionnaire majoritaire et sous la ferme domination de Cho Chu-tsao. Il craint les pouvoirs manifestes de Cho et il est malheureux de la voir ainsi collée à lui, se faisant passer pour son adjointe dévouée.

Lewis est très excité par la conclusion imminente du contrat avec les Boliviens. S'il aboutit, il a l'intention de quitter Albany, dans l'État de New York, pour une île au-delà de l'emprise des lois américaines et d'y installer son terrain de jeu personnel avec toute la Confrérie : à ce stade, sa réputation n'aura plus aucune importance. Cependant, le Tong Shugoran le rend très nerveux. Lewis sent que l'association étroite du Tong et de Tiger Transit est une menace pour toute l'opération, car une enquête policière sur le Tong remonterait jusqu'à lui et à GAP. Il préférerait que le Tong soit écarté en douceur, mais il ne voit vraiment pas comment faire, surtout avec Cho qui regarde tout le temps par-dessus son épaule.

Folie permanente : Mégalomanie

Description physique

Matthew Lewis est l'archétype du requin affairiste. C'est l'image qu'il s'efforce de donner. C'est un bel homme qui a un visage ouvert et honnête, et une mine splendide. Il est en bonne forme physique et bien bronzé grâce à ses activités de plein air. Il mesure 1,83 m et pèse 77 kg. Ses yeux sont bleus et ses cheveux sont blonds, avec les tempes légèrement argentées. Il est toujours parfaitement rasé afin de préserver son apparente jeunesse. Il y a trente ans, il aurait pu passer pour un maître-nageur. Il porte de coûteux costumes et apprécie les montres-chronomètres haut de gamme et les bibelots de bureau high-tech. Pour se rendre à son bureau, il conduit sa Ferrari à une vitesse effrayante.

Cynthia Dexter

Cynthia Dexter s'est enfuie de son foyer au début de l'été 1975. Elle avait juste quatorze ans. Elle n'était pas maltraitée par ses parents, qui étaient des fermiers conservateurs de l'Iowa, et ne manquait de rien. Cynthia est partie parce qu'elle pensait qu'elle était trop belle pour gâcher sa vie en épousant un céréalier. L'esprit révolutionnaire des années 1960 s'était transformé en auto-complaisance dans les années 1970 et Cynthia projetait de laisser libre cours à son fantasme d'aller à Hollywood et de faire son trou dans le show-business. En quelques mois d'auto-stop elle est arrivée à Los Angeles. Une fois sur place, elle est vite tombée dans les nombreux pièges qui guettent les jeunes gens qui se mettent en route seulement armés de leur ressentiment pour la vie qu'ils menaient auparavant. Après avoir galéré plusieurs mois pour joindre les deux bouts, elle a été découverte par un membre du Groupe d'Étude du Véritable Amour.

L'homme qui l'avait trouvé était un acolyte qui avait l'intention de rentrer avec elle à la communauté des Sierras du Nord et de la sacrifier à Shub-Niggurath. Cependant, Cynthia n'était pas complètement dénuée de ressource et elle a convaincu un des chefs du GEVA, Joshua Freese, d'offrir à sa place l'acolyte qui l'avait ramené en sacrifice. Freese est tombé sous le charme de cette belle gamine des rues et a décidé qu'elle avait plus à offrir au GEVA que le malchanceux acolyte. C'est le sang de ce dernier qui a nourri la déesse cette nuit-là. À partir de ce moment, Cynthia a fait office «d'appât vivant» à chaque fois que le culte voulait attirer une autre victime dans les bois pour un sacrifice. Elle adorait son tout nouveau pouvoir et prenait un plaisir spécial à mener plusieurs de ses anciennes connaissances à leur funeste destin. En 1977, la police a lancé un raid sur le Groupe d'Étude du Véritable Amour et ses dirigeants, y compris Freese, ont été arrêtés.

Cynthia est retournée dare-dare à Hollywood et a essayé de se fondre dans les bas-fonds de la ville. Pendant les douze années suivantes elle a trimé pour l'industrie du sexe à Hollywood. Elle a tourné plusieurs films (qui ont depuis été interdits en vertu des lois contre la pornographie pédophile, puisqu'elle les a tournés à l'âge de dix-sept ans) et elle est finalement parvenue à entrer dans un service d'*escort girls* de Los Angeles. Par son intermédiaire elle a fait suffisamment de rencontres pour devenir la petite amie d'un certain nombre de grands pontes de Hollywood et même d'une star du rock pleine d'avenir. Comme les années 1980 succédaient aux années 1970, son look devenait à la mode et, grâce à une décoloration en blonde, Cynthia était très demandée. Néanmoins, après le pouvoir qu'elle avait éprouvé pendant les cérémonies de la déesse, ses tentatives pour grappiller de l'influence grâce aux hommes qu'elle séduisait lui semblaient fades. Elle a utilisé son argent pour engager des détectives privés afin de retrouver la trace d'anciens membres du Groupe d'Étude du Véritable Amour. Quelle ne fut pas sa surprise d'apprendre que beaucoup d'entre eux l'avaient également recherchée !

En 1989, avec treize autres anciens membres du Groupe d'Étude du Véritable Amour, Cynthia a participé à la reconstitution du culte, sous le nom de Confrérie du Nouveau Potentiel. En utilisant les relations que Dexter avait nouées après douze ans passés à Hollywood, la Confrérie a commencé à vendre son message à l'élite de l'industrie du divertissement. Certains des anciens amants de Cynthia étaient très réceptifs à l'idée d'agir sans avoir à se préoccuper des cas de conscience, alors que d'autres étaient désespérés de devoir se conformer aux restrictions d'une société qui ne parvenait pas à les satisfaire en dépit de leur réussite matérielle. Avec l'argent que Cynthia avait réuni pour la Confrérie, le culte a discrètement racheté l'ancienne communauté du GEVA. Son cœur bondit dans sa poitrine lorsqu'ils reconsacrèrent leur autel, et qu'elle embrassa à nouveau la déesse et sentit le sang chaud des victimes éclabousser sa peau fraîche.

Cynthia continue à rechercher de nouvelles recrues pour la Confrérie, en particulier celles qui ont l'argent ou les entrées dont le culte a besoin. L'acquisition de Matthew Lewis et de Genetic Agricultural Products a été un coup d'éclat pour le culte. Elle était la première à la Confrérie à se rendre compte de l'importance qu'aurait l'introduction de l'essence de la déesse dans la population. Elle y a vu une formidable occasion pour les enfants de la déesse de mettre à nouveau le reste de l'humanité en contact avec la vraie mère et la source de la vie. Alors qu'autrefois Cynthia n'était motivée que par le pouvoir de la déesse et sa proximité avec elle, elle est maintenant vraiment une croyante dévote. Elle croit que la déesse permettra à l'humanité de devenir véritablement libre : «Libre et sauvage et au-delà du bien et du mal, les lois et la morale jetées aux orties, les hommes criant et tuant et savourant pleinement leur joie».

Cynthia ne passe pas beaucoup de temps à GAP, préférant faire la navette entre la maison de Lewis, à l'extérieur d'Albany, et le Centre de Retraite du Désert de la Confrérie. Elle s'y rend uniquement pour conseiller le Docteur Houston et son équipe lorsqu'elle apporte une autre expédition du lait de la déesse.

Sortilèges

Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Signe de Voor.

Description physique

Cynthia Dexter a beau friser la cinquantaine, elle n'a rien perdu des appâts, du charme et de l'intelligence qui lui ont permis de survivre dans les rues de Los Angeles et, plus tard, au sein d'un culte violent et souvent imprévisible. Ses cheveux sont longs et bruns, avec une coupe naturelle qui met en valeur leur opulence, sans qu'elle paraisse sortir d'un salon de coiffure hors de prix. Son visage est allongé, ses lèvres sont pulpeuses et ses yeux perçants sont vert foncé. Son corps, qui peut être qualifié de voluptueux, est en pleine forme grâce à des kilomètres de jogging et à une alimentation équilibrée. Elle mesure 1,78 m pour 60 kg. Elle est strictement végétarienne – uniquement pour des raisons de santé – excepté lors des rares occasions où elle et les autres membres de la Confrérie du Nouveau Potentiel peuvent nettoyer les restes après un sacrifice à la déesse. Quand elle essaie d'être charmeuse, elle endosse le rôle d'une adepte du New Age libérée sur le plan émotionnel et spirituel. Quand elle se laisse aller, elle se comporte comme un animal imprévisible et peut aussi bien donner un baiser que tuer.

Joseph Berg n'est plus l'homme qu'il a été. Autrefois



Cynthia Dexter

Prêtresse new age, 48 ans
Type : Caucasien

Éducation : Aucune
Profession : «Grande sœur» de Matthew Lewis et Prêtresse de la Confrérie du Nouveau Potentiel

Caractéristiques

APP	18	Prestance	90 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	51 %
Baratin	86 %
Discrétion	39 %
Écouter	68 %
Mythe de Cthulhu	28 %
Négociation	45 %
Persuasion	58 %
Pickpocket	48 %
Psychologie	67 %
Sciences de la vie – Histoire naturelle	29 %
Se cacher	42 %
Trouver Objet Caché	61 %
Vigilance	40 %

Langues

Anglais	80 %

Combat

• Armes blanches (Couteau sacrificiel, dégâts 1D6 + impact)	46 %



Joseph Berg

Joseph Berg

Un chien de l'enfer sur les talons, 68 ans
Type : Caucasien

Éducation : Aucune
Profession : Actionnaire majoritaire de Tiger Transit et reclus fou à lier.

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	10

Compétences

Baratin	47 %
Bricolage	50 %
Comptabilité	50 %
Crédit	50 %
Écouter	43 %
Métier	
Électricité	23 %
Mécanique	50 %
Négociation	66 %
Orientation	50 %
Parachutisme	29 %
Persuasion	77 %
Piloter	
Avion monomoteur	62 %
Avion multi moteurs	82 %
Hélicoptère	65 %
Psychologie	26 %
Trouver Objet Caché	63 %
Vigilance	57 %

Langues

Anglais	99 %
Tcho-Tcho	43 %

Combat

• Armes de poing	54 %

Colt M1911, dégâts 1D10+2
(Berg ne porte jamais cette arme car il est terrorisé à l'idée que le Chien puisse se manifester par les angles de ses surfaces usinées)

c'était un champion de la contre-culture. Pilote de brousse très compétent, il passait des colis de marijuana en contrebande de la Colombie aux États-Unis pour remplir ses poches et faire un pied de nez au «Système». Toutefois, en 1967 il a perdu sa licence de pilote quand on a découvert qu'il avait consommé du LSD. Il n'est pas resté très longtemps au sol. Une compagnie aérienne peu connue du nom d'Air America était à la recherche de pilotes pour voler au Laos, en Thaïlande, au Cambodge et au Vietnam. Air America voulait des pilotes expérimentés et pouvait s'arranger pour les licences à Taiwan. Les pilotes de brousse expérimentés doués d'un faible instinct de conservation étaient très demandés. Joseph Berg, toujours aussi casse-cou, voulait participer aux missions les plus dangereuses. Cependant, en raison de sa consommation de drogue, certains de ses collègues contractuels de la CIA ne tenaient pas trop à voler avec lui.

En 1968, Berg a été abattu au-dessus du Laos et a été recueilli par un groupe d'une tribu Tcho-Tcho. Comme il est expliqué précédemment dans ce chapitre, Berg est rapidement devenu dépendant de la drogue Liao. Il a reconnu en elle la substance d'élargissement de la conscience qu'il avait toujours cherchée. Il est devenu un protecteur des Tcho-Tchos, allant jusqu'à intervenir en leur nom auprès de la CIA afin de leur obtenir des armes et de l'équipement pour combattre les communistes. Quand il a entendu parler du bombardement «accidentel» de son village d'adoption, il a été horrifié et a pensé que la CIA en était responsable d'une façon ou d'une autre. Bien qu'il ait pu sauver quatre jeunes enfants Tcho-Tchos du village dévasté, Berg s'est retrouvé complètement coupé de la culture Tcho-Tcho et de l'approvisionnement en drogue Liao dont il avait tant besoin.

Berg a dû employer tous ses considérables talents de vendeur et de politicien pour trouver un job dans une autre société écran de la CIA, Tiger Transit. Plusieurs de ses anciens patrons d'Air America s'étaient fait virer comme des malpropres quand la CIA avait revendu la société pour des clopinettes. Berg avait l'intention de reprendre Tiger Transit de la même façon. Sa chance est venue pendant la guerre pas si secrète que ça de la CIA contre les Sandinistes dans les années 1980. Berg a utilisé sa position à Tiger Transit pour prendre contact avec les cartels de la cocaïne colombiens et boliviens. Il a pris ses dispositions pour que les avions de Tiger Transit embarquent de la cocaïne pour les États-Unis, après avoir largué leur chargement d'armes aux *Contras* du Honduras et du Costa Rica. Il a amassé une énorme fortune personnelle de cette façon et en 1987 il a pu racheter Tiger Transit pour quarante millions de dollars. Berg a continué à laisser Tiger Transit à la disposition de la CIA, mais pas du tout par patriotisme : après tout, il suspectait toujours la CIA d'être responsable des bombardements des villages Tcho-Tchos. Berg voulait plutôt s'assurer que Tiger Transit continuerait à recevoir un minimum de protection de la part de la CIA. Tant qu'il effectuerait des boulots occasionnels pour elle, la DEA et les Douanes seraient tenues à distance.

Berg a également été impliqué dans une arnaque pour acheter six avions de transport C-140 au Service des Parcs Nationaux, en profitant d'un programme supposé équiper ce service avec des avions des surplus de l'U.S. Air Force. Les appareils devaient être aménagés en avions-citernes pour combattre les feux de forêt. À la place, le Service des Parcs a été «encouragé» à se désister et à les revendre à Tiger Transit, avec un joli petit profit, mais bien au-dessous du prix du marché pour ce type d'appareils.

Berg aurait pu continuer d'exploiter le «Système», mais en 1991, Cho Chu-tsao s'est présentée chez lui avec une boîte laquée pleine de Liao. Berg est rapidement retombé dans ses vieux penchants et passait presque tout son temps à «planer». Il a à peine remarqué que la «serviable» jeune femme s'était transformée en son assistante personnelle et le déchargeait du fardeau des décisions quotidiennes pour Tiger Transit. Au lieu d'avoir tout à lire, elle lui apportait juste une pile de documents à signer. Il s'est à peine rendu compte d'avoir signé une procuration qui faisait de Matthew Lewis le président du conseil d'administration et le directeur général de Tiger Transit, mais c'était parfait, puisqu'il avait beaucoup plus de temps pour explorer l'éternité. Tout était tellement facile. Enfin ça l'était, jusqu'au jour où il a pris le nouveau Liao pur enrichi au lait.

L'esprit de Berg a été ramené en arrière avant la formation complète de la Terre : c'est là qu'il a rencontré les Chiens de Tindalos. En suivant le conseil de Cho, Berg a dépensé une fortune pour transformer l'intérieur de son hôtel particulier de Chicago en une véritable «Maison d'Escher», comme l'avaient surnommé les ouvriers. L'intérieur de la demeure ne comporte aucun angle de moins de 120°. Tous les murs intérieurs, fenêtres et meubles sont dénués d'angles et ne sont faits que de courbes. Berg a commencé par sa chambre à coucher, mais depuis il a étendu le procédé à toute la maison. Il semble convaincu que ceci le protégera d'une façon ou d'une autre.

Mais Berg n'est pas satisfait : il veut détruire le Chien. À cet effet, il a engagé, par l'intermédiaire de son avocat, Henry Spence, plusieurs détectives privés qui doivent mener des recherches occultes pour trouver une arme qu'il pourra utiliser contre la redoutable bête. Il l'a fait en cachette de Cho Chu-tsao, car il sent qu'elle est moins qu'utile dans cette crise.

Folie permanente :
Agoraphobie, Géomètrophobie (peur des angles)

Description physique

Berg mesure 1,80 m et pèse 89 kg. Depuis qu'il est confiné dans la «Maison d'Escher», il a renoncé à se couper les cheveux et les ongles, car il est terrorisé par tout ce qui pourrait créer un angle aigu. Il s'est laissé pousser une barbe drue, entièrement grise, comme ses cheveux qui tombent sur ses épaules. Il ne se peigne pas et sa chevelure est pleine de nœuds, de queues de rats et de choses moins agréables. Ses yeux inquiets et sournois sont d'un brun délavé. Il ne porte plus aucun vêtement, car il n'est pas sûr que le tissu ne fera pas de plis et créera un angle que le Chien pourrait emprunter pour l'attraper. Berg reste très propre : il utilise une éponge naturelle et du savon liquide pour s'assurer qu'il n'y aura aucun angle. Il ne marche même plus en ligne droite, car on ne sait jamais, n'est-ce pas ?

Docteur Darryl Houston

Le docteur Darryl Houston était l'un des experts nord-américains de pointe dans l'épissage des gènes hybrides. Sa considérable habileté dans la greffe de matériel génétique d'une espèce sur une autre en avait fait quelqu'un de très onéreux. Quand la fortune de GAP a commencé à fondre, le Dr Houston a commencé à chercher une porte de sortie. Malheureusement, ses capitaux personnels étaient liés à la société, car il possédait un nombre important d'actions de GAP. C'est alors que Matthew Lewis lui a apporté le lait. Lewis lui a assuré que cette substance était la clef de leurs recherches pour créer des espèces de plantes résistantes et plus robustes, qui pourraient survivre aux bouleversements climatiques provoqués par la surpopulation et le réchauffement de la planète. Lewis a été délibérément vague sur la provenance de la matière, refusant tout net de répondre lorsqu'il a insisté. «Vous ne voulez pas vraiment savoir», a-t-il dit.

Quand ses premiers tests ont révélé l'incroyable pouvoir du lait sur la vie animale et végétale, Houston a changé tous les protocoles du laboratoire pour manipuler le lait. Ils devaient traiter le lait comme si c'était du plutonium, ce qu'il aurait pu être ! Houston ne pouvait pas nier le potentiel du lait, mais il hésitait à continuer sans en savoir plus sur sa provenance. Et Lewis ne voulait pas lui dire. Par conséquent, Houston a décidé d'obtenir les réponses qu'il désirait directement du lait. Et il les a obtenues, mais pas de la manière dont il l'avait prévu.

À leur insu, Houston et son équipe ont subi les effets du lait de Shub-Niggurath. En dépit des tenues Racial, de l'éclairage UV, de l'ammoniaque et de toutes les autres précautions, le lait s'est infiltré dans leurs corps et dans leurs esprits. L'influence de la déesse était subtile et lente. Les rêves de Houston ont commencé à s'adresser à lui, des images vagues et indistinctes d'une immense figure féminine féconde, qui l'attirait toujours plus prêt d'elle et finalement en elle. Au début ces rêves l'ont troublé et il voulait qu'ils disparaissent, mais une femme est venue à lui. Non, pas une femme. Une prêtresse. Cynthia Dexter a facilité la transition et a apaisé ses craintes. Elle lui a tout expliqué. Elle a tout rendu clair. Les rêves étaient des messages. Houston avait été choisi par la déesse pour l'aider à l'avènement de son royaume sur Terre. Il devait s'assurer que le lait se retrouverait finalement dans tout ce que les gens mangeraient, boiraient ou ingéreraient d'une manière ou d'une autre. L'humanité devait se rapprocher de la déesse. Et si l'humanité n'allait pas dans la déesse, la déesse irait en eux. Telle était sa mission.

Le docteur Houston ne veut pas vraiment faire ça. Il ne veut rien avoir affaire avec ça, mais quel choix a-t-il ? La déesse l'a appelé et il doit répondre à cet appel. Il doit accomplir son labeur pour la déesse. À cet effet, Houston et son équipe tout aussi corrompue continuent à chercher de nouvelles manières d'utiliser le lait de la déesse pour améliorer les variétés existantes de plantes et d'animaux. Son équipe a récemment commencé à lancer des simulations informatiques pour déterminer comment le lait pourrait «améliorer» l'humanité elle-même. Quoique lui et son équipe l'ignorent encore, ils sont les premiers cobayes de cette expérience. Leur contact prolongé avec le lait n'affecte pas seulement leur esprit, il change leur corps. Des changements physiologiques apparentés à des excroissances cancéreuses en seront le premier signe, mais plus tard ces excroissances pourront se développer en de nouveaux organes ou membres.

La santé du Docteur Houston s'est détériorée au cours des deux dernières années. Entre son manque complet d'attention pour lui-même et son programme de travail obsessionnel, Houston va réellement droit à la mort. Inconsciemment, c'est ce qu'il veut, plutôt que de devoir faire face aux changements qui vont lui tomber dessus.

Folie permanente :
Désir de mort

Description physique

Darryl Houston est au bout du rouleau, physiquement et mentalement. Les longues heures passées penché au-dessus d'un microscope électronique ont voûté ses épaules. S'il se tenait droit, il ferait 1,68 m, mais il semble beaucoup plus petit. Tous ces mois sans activité physique ont fait fondre sa masse musculaire, en même temps qu'ils ont épaissi sa taille. Il pèse aujourd'hui 85 kg. Ses cheveux sont devenus prématurément gris et ses yeux bleu clair profondément enfoncés sont cernés et semblent sensibles à la lumière. Son aspect et son hygiène ont souffert aussi du fait de sa singulière obsession. De plus, il commence à montrer des signes d'altération physique qui vont au-delà du déclin physique normal. Des excroissances sous ses aisselles ont pris la forme inquiétante de tentacules lovés juste sous la peau. Mais peut-être est-ce simplement son imagination…



Dr Darryl Houston

Savant fou, 57 ans
Type : Caucasien

Éducation : Doctorats de génétique et de génie génétique du MIT
Profession : Responsable de la Recherche d'Hybrides à Genetic Agricultural Products, Inc.

Caractéristiques

APP	07	Prestance	35 %
CON	05	Endurance	25 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	05	Puissance	25 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	06

Compétences

Bibliothèque	49 %
Bricolage	57 %
Comptabilité	29 %
Conduire automobile	29 %
Crédit	24 %
Médecine	64 %
Métier	
Électricité	50 %
Électronique	44 %
Épissage de gènes hybrides	91 %
Informatique	71 %
Mythe de Cthulhu	14 %
Premiers soins	46 %
Sciences de la vie	
Biologie	90 %
Pharmacologie	83 %
Sciences formelles	
Chimie	90 %
Trouver Objet Caché	63 %
Vigilance	60 %

Langues

Anglais	99 %

Combat

• Bagarre	26 %



Le Chien de Tindalos

Le Chien de Tindalos

FOR 18 CON 31 TAI 23 INT 18
POU 25 DEX 12 PdV 27

Déplacement : 6/40 en volant

Armure : 2 points de cuir, régénère 4 PdV par round, affecté seulement par la magie et les armes enchantées

Attaques
• Langue 90%
Absorption de 1D3 points de POU
• Patte 90%
3D6 + sécrétion (poison TOX 2D6)

Perte de Santé Mentale : 3/1D20

Cette horreur issue des replis de l'espace-temps extraterrestre est un autre important acteur de ce drame, elle est à Berg ce que Moby Dick est à Achab. Ce Chien veut Berg et il est très frustré de ne pas avoir pu l'attraper jusqu'ici. En attendant, il se contente d'éliminer les consommateurs de Reverb qu'il flaire, c'est-à-dire tout esprit qu'il sent se mouvoir d'avant en arrière dans le temps. Le Chien ne poursuivra pas une proie qu'il ne flaire pas. À moins d'être éliminé ou tué, il ne quittera pas ce plan avant d'avoir dévoré Joseph Berg. Le Chien méprise totalement les armes physiques et n'est pas qu'un peu timide quand il s'agit de montrer sa forme frémissante et dégoulinante de pus en public. La chose dont il faut se souvenir, cependant, c'est que le Chien est un extraterrestre intelligent, peut-être même plus intelligent que la plupart des êtres humains. Il ne réagira pas comme un animal prédateur instinctif, mais comme un être réfléchi capable de concevoir de véritables plans. Cependant, ses processus mentaux sont totalement étrangers et ne peuvent pas être compris par les humains, ce qui peut parfois rendre son comportement inexplicable.

Il est particulièrement important de comprendre que le Chien est par nature un être trans-temporel. Sa capacité à se cacher dans les angles de l'espace-temps et à plonger à travers les millénaires est également la raison pour laquelle il est invulnérable aux armes physiques. Le Chien contrôle aussi complètement sa structure moléculaire, c'est-à-dire qu'il peut maintenir n'importe qu'elle partie de lui-même légèrement en dehors de la phase temporelle de l'univers physique. Ceci signifie que même lorsqu'il fouille sa victime avec sa langue pour drainer son pouvoir, le Chien peut maintenir le reste de son corps dans une stase du flux temporel. Quand des balles, des éclats d'obus, des chocs ou des températures extrêmes atteignent la créature, elle est simplement «quelque temps ailleurs» durant les quelques microsecondes nécessaires pour éviter les dommages. Le Chien peut également replonger dans les angles du temps presque instantanément. Quand il se déplace dans notre dimension physique, le Chien apparaît à l'œil nu comme une image brouillée, avec des images fantomatiques et translucides précédant ou suivant les mouvements de la créature.

S'occuper du Chien

Il y a un certain nombre de manières de se débarrasser du Chien pour un groupe d'investigateurs, s'ils souhaitent vraiment le faire. La première et la plus simple serait de tuer Joseph Berg et de couper l'approvisionnement en Reverb. Ses sources de nourriture supprimées, le Chien trouvera «quelque temps ailleurs» où aller dès qu'il aura flairé quelqu'un se déplaçant dans le temps. La deuxième manière de s'en débarrasser nécessitera l'utilisation de la magie du Mythe.

Les investigateurs, s'ils étaient armés de sorts suffisamment offensifs comme Flétrissement ou Terrible Malédiction d'Azathoth ou d'armes magiques, pourraient infliger assez de dommages au Chien pour qu'il s'enfuie dans un autre temps et ne revienne pas. Pour le simuler, effectuez un jet sous la CONx1 du Chien lorsqu'il perd pour la première fois plus de la moitié de ses points de vie en une seule attaque. S'il réussit, il reste. La deuxième fois, le Chien doit réussir un jet sous CON/2 afin de rester. La troisième fois, sous CON/4. Si le Chien échoue à l'un de ces jets, il s'enfuira et ne reviendra pas. Mais ne le dites pas aux investigateurs : laissez-les transpirer sur ce problème.



Sortilèges

Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter un Chthonien, Contacter un Polype Volant, Créer une Faille dans le Temps

Il y a également trois sorts du Mythe qui seront particulièrement efficaces contre le Chien de Tindalos :

ATTACHER UN CHIEN

Ce puissant sortilège est dévastateur lorsqu'il est utilisé contre un Chien de Tindalos. Il supprime temporairement sa capacité à se déplacer à travers le temps. Il annule simultanément son aptitude à ignorer les dommages physiques et à s'échapper en se fondant dans les angles du temps. Le Chien devient une créature matérielle, vulnérable à tous les types de dommages. Il régénère toujours 4 points de vie par round, a toujours 2 points d'armure et toutes ses autres attaques physiques. Ce sortilège n'est pas très connu et sera une surprise totale quel que soit le Chien qui en sera la cible. Tout Chien de Tindalos blessé physiquement par une arme normale essaiera immédiatement de s'enfuir, mais il perdra toute coordination et sera en pleine confusion, n'étant pas familier des risques du monde physique.

Pour accomplir le sortilège, le(s) lanceur(s) doi(ven)t tracer un Pentagramme Pnakotique sur le sol. Assis en cercle à l'intérieur du Pentagramme, il(s) doi(ven)t chanter l'incantation tout en sacrifiant du POU de façon permanente dans le symbole. La dépense de POU est à l'appréciation du lanceur : plus la quantité sacrifiée est importante, plus le sortilège est puissant. Une fois le Pentagramme activé, il est prêt et le Chien doit être amené d'une façon ou d'une autre à proximité immédiate : par exemple en lançant le sortilège Contacter un Chien de Tindalos ou en utilisant la drogue Liao (ou le Reverb). À l'apparition du Chien, un jet de POU contre POU est effectué. Confrontez le POU sacrifié pour le sortilège à celui du Chien. Le jet de résistance doit être effectué à chaque round au cours duquel le Chien est à environ 45 mètres du symbole activé. Si le Chien gagne, le sort n'a aucun effet ce round. S'il perd, il est alors «attaché» et peut être attaqué et blessé par des moyens non magiques. Une fois attaché, le Chien ne peut se libérer qu'en gagnant une confrontation de son POUx5 contre le POU du Pentagramme Pnakotique.

ENCHANTER UNE FAUX

Ce sortilège est similaire aux autres sorts d'enchantement d'armes. Une lame en argent pur doit être confectionnée et recouverte de glyphes spéciaux. Ensuite une créature d'une TAI au moins égale à 8 doit être utilisée lors d'un sacrifice sanglant. Le(s) lanceur(s) perd(ent) un total de 5 points de POU (s'il y a plus de cinq lanceurs, *chacun* perd 1 point de POU), ainsi que 1D4 points de Santé Mentale. La cérémonie dure une nuit entière, entre le coucher et le lever du soleil. L'arme créée est une arme magique qui fait 2D6 points de dommages contre les créatures normales et 4D6 points de dommages contre toutes les entités se déplaçant dans le temps et entre les dimensions. La chance de toucher de base est de 10%. La plupart des entités inférieures du Mythe reconnaîtront l'arme et s'enfuiront, mais le Chien ne sera pas aussi facile à vaincre. Cependant, en voyant une telle arme pour la première fois, le Chien doit effectuer un jet sous son POUx1 avec 1D100 ou rester paralysé pendant 1D2 rounds de combat : ceci ne le rend toutefois pas vulnérable aux armes normales.

PENTAGRAMME PNAKOTIQUE

Ce sortilège est très proche du sort Signe des Anciens. Le lanceur dessine le Pentagramme Pnakotique sur le sol et, tout en chantant l'incantation, il sacrifie 2 points de POU au symbole. Tant que le lanceur se tient à l'intérieur du pentagramme, son esprit est invisible aux Chiens de Tindalos et il peut utiliser le Liao sans risquer de rencontrer une de ces horreurs extra-temporelles. Il protégera également ceux qui se tiennent à l'intérieur de l'échange d'esprit avec un des érudits de la Grande Race. Le Pentagramme peut aussi agir comme une barrière contre les morts-vivants, en les empêchant de passer à travers. Il a souvent été utilisé de cette façon pour sceller les tombeaux des sorciers morts afin d'empêcher leur retour.



Mok Bin Tau

Voyou de la rue, 33 ans
Race : Tcho-Tcho

Éducation : L'école de la rue.
Profession : Seigneur de guerre des Ombres Blanches et membre du Tong Shugoran

Caractéristiques

APP	07	Prestance	35 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	70 %
Conduite automobile	41 %
Discrétion	43 %
Écouter	46 %
Métier	
Serrurerie	29 %
Se cacher	41 %
Trouver Objet Caché	54 %
Vigilance	47 %

Langues

Tcho-Tcho	87 %
Anglais	68 %

Combat

• Bagarre	78 %
• Boxe thaï	38 %
• Armes blanches	42 %
Cran d'arrêt, dégâts 1D4 + impact	
Batte de Base-ball, dégâts 1D8 + impact	
• Armes de poing	51 %
Glock 19, dégâts D10	
• Armes automatiquess	42 %
Ingram MAC M10, dégâts 1D10	

Mok Bin Tau

Mok Bin Tau est le seigneur de guerre incontesté du gang des Ombres Blanches. Il préserve sa position grâce à une combinaison de charisme personnel et de terreur sans bornes. Il lui est arrivé de battre presque à mort des membres du gang pour des infractions mineures aux règles et à la discipline du groupe. Par deux fois il a tué des subalternes pour incompétence ou faiblesse.

À la suite de la déportation de ses parents en 1990, Mok a grandi au sein du système d'assistance à l'enfance de l'Illinois. Ses parents, comme la plupart des Tcho-Tchos qui avaient été expulsés, ont choisi de laisser derrière eux leurs enfants, qui étaient citoyens des États-Unis. Ceux qui n'avaient pas atteint l'âge adulte et qui n'avaient pas d'autres parents plus âgés chez qui aller, ont été placés dans des centres en vue d'adoption. Mok s'est enfui presque immédiatement et a rejoint d'autres jeunes Tcho-Tchos dans les repaires de leur communauté dans le vieux Chicago. Ils se sont rapidement organisés sur le modèle des gangs locaux, prenant le nom «d'Ombres Blanches», et se sont mis à voler pour joindre les deux bouts. Pendant tout ce temps, ils ont été traqués par les autres gangs asiatiques rivaux qui les tuaient à vue. Beaucoup ont été tués, mais ceux qui ont survécu, comme Mok, sont devenus parmi les plus durs et les plus faméliques animaux des rues de Chicago.

La chance de Mok – et de ses Ombres Blanches – a tourné en 1992 lorsqu'il a rencontré Cho Chu-tsao. Elle s'est présentée à lui avec en cadeau des Armes automatiquess et du *Shzor-shzong*, le «repas du tueur». Elle lui a aussi apporté une nouvelle drogue qu'elle appelait Reverb et a proposé à Mok et à sa bande de faire partie de son nouveau Tong Shugoran. Ce serait un tong pour les Tcho-Tchos et il aurait le pouvoir de traiter d'égal à égal avec les autres tongs. Mok et ses «soldats» auraient argent, armes et protection. De plus, elle offrait d'obtenir un job légal à Tiger Transit à ceux qui avaient les capacités, ce qui leur donnerait une couverture vis-à-vis des flics. La meilleure partie de l'accord était que Mok garderait ses liens avec Cho secrets, préservant sa propre autonomie au sommet des Ombres Blanches. C'était parfait pour lui, car il ne voulait pas prendre le risque que les autres Ombres Blanches le voient prendre ses ordres d'une femme. La société Tcho-Tcho et celle des gangs ne sont pas vraiment des bastions de l'égalité entre les sexes.

Depuis son alliance avec le Tong Shugoran, Mok a vu croître le prestige des Ombres Blanches. Le gang a un revenu régulier grâce à la fabrication et à la distribution du Reverb, sans parler des salaires que beaucoup perçoivent en toute légalité de la part de Tiger Transit. Au bout du compte, Mok a été intronisé membre à part entière du Tong Shugoran. Quelle que soit la cérémonie d'initiation à laquelle il s'attendait, il n'avait certainement jamais imaginé s'asseoir pour déguster un repas cuisiné par Cho Chu-tsao. C'était sa première dégustation de *Bak Bon Dzshow*. Après plusieurs dîners du même genre, Mok est devenu une copie presque conforme de ce type de cultiste qui avait autrefois rendu célèbres les Tcho-Tchos. Son adoration de Shugoran est totale et il aime lâcher les Enfants du Héraut de la Mort contre les ennemis du Tong Shugoran. Il se suiciderait avec allégresse plutôt que de révéler les secrets du Tong.

Mok reste le seigneur de guerre des Ombres Blanches et il supervise les opérations quotidiennes du gang. Il exerce une grande autorité au sein du Tong, car chaque Ombre Blanche qui aspire à en devenir membre à part entière doit obtenir son approbation. Il examine les candidatures sans pitié. Seuls quatre des six derniers candidats au Tong Shugoran ont survécu.

Folie permanente :
Trouble de la personnalité antisociale

Sortilèges

Invoquer un Enfant de Shugoran, Signe de Voor.

Description physique

Mok Bin Tau est très grand pour un Tcho-Tcho. Il mesure 1,68 m et pèse 70 kg. Sans un gramme de graisse. Ses bras et ses jambes sont musculeux et ses abdominaux sont de parfaites tablettes de chocolat. Il passe plusieurs heures par jour à lever des poids, et il est très préoccupé par son apparence. Il ne cache pas les nombreuses cicatrices ramassées au cours de presque une décennie de vie dans un gang, il en est au contraire très fier. Ce sont ses titres de gloire pour sa bravoure ou le rappel des erreurs du passé. Il porte une de ces médailles sur le visage. Il a été touché par une balle qui a traversé ses deux joues : il a perdu plusieurs dents et sa langue a été abîmée. Il tuera sans hésitation quiconque osera se moquer de la manière pâteuse dont il s'exprime. Comme tous les membres de gangs d'aujourd'hui, Mok a adopté le désormais célèbre style *gangsta* : bijoux en or en trop grande quantité, survêtements hors de prix et chaussures de sport dernier cri.

Sang Eh-poh Berg

Sang Eh-poh Berg ne se rappelle presque rien de sa vie avant que Joseph Berg ne le trouve dans les ruines fumantes de son village du Laos. Il était devenu sourd à cause des bombes et son bras droit avait été sectionné au-dessus du coude par un éclat d'obus incandescent. Il était trop jeune pour se rappeler grand chose de son père, de sa mère et des autres membres de sa tribu. Berg l'a adopté, lui et ses trois «sœurs», et les a tous ramené vivre aux États-Unis après le retrait américain du Sud-Est asiatique. Moi, Tamu et Kani ne sont pas vraiment ses sœurs : elles sont simplement les autres survivantes de son village. Toutefois, le temps passant, il a fini par considérer qu'ils étaient du même sang.

Coupé de la culture et de la religion Tcho-Tcho, Sang a grandi dans un milieu petit-bourgeois et banlieusard. Harcelé à l'école à cause de sa petite taille et de ses infirmités, Sang a échafaudé de sombres et étourdissantes rêveries pleines de vengeances sanglantes contre ceux qui l'avaient tourmenté. Ces fantasmes ont sans aucun doute été renforcés et alimentés par son héritage génétique corrompu de Tcho-Tcho. Il a élaboré des vengeances complexes et subtiles, attendant souvent des années après l'affront que la bonne occasion se présente. Une fois, une des stars du football du lycée, qui avait frappé Sang trois ans plus tôt, s'est retrouvée paraplégique après que les freins de sa nouvelle Camaro aient mystérieusement lâché. Une autre fois, une jeune fille, qui avait eu un mouvement de recul devant son aspect, a été violée par un groupe non identifié de bikers sans foi ni loi recrutés par Sang «pour la remettre à sa place». Sang gardait avec application ses distances avec de tels incidents et utilisait des alibis multiples et concordants pour se mettre hors de cause. Comme il l'était en tout, Sang était appliqué mais implacable dans la vengeance.

En 1991, Sang a été diplômé de l'université Northwestern, située dans une banlieue au nord de Chicago, et il projetait de devenir l'un des vice-présidents de la société de son père, Tiger Transit. C'est alors que sont arrivés Cho Chu-tsao et les autres Tcho-Tchos, et que tout a changé. D'un seul coup Sang, Moi, Tamu et Kani n'étaient plus les choses les plus importantes dans la vie de Joseph Berg. Ils avaient été supplantés par la drogue Liao. Cho a expliqué aux quatre enfants de Berg ses plans pour les Tcho-Tchos de Chicago, et son intention d'en faire une organisation criminelle. Une partie de ses plans impliquait de maintenir leur père sous l'influence de la drogue Liao, et de le laisser à l'écart pendant que Cho et son Tong exploitaient Tiger Transit à leurs propres fins. Sang a passé outre les objections de ses sœurs et a accepté de coopérer totalement, car il se disait que ceci lui permettrait de prendre le contrôle de Tiger Transit plus rapidement qu'en attendant simplement que Berg lui remette. À la différence de ses sœurs, Sang avait toujours eu secrètement du ressentiment envers Joseph Berg depuis qu'il lui avait sauvé la vie. Ses sœurs vivaient relativement normalement tandis que Sang n'était, comme il se décrivait lui-même, qu'un «phénomène de foire estropié». Cependant, l'environnement ne peut pas surmonter le destin génétique et les Tcho-Tchos ont toujours été les serviteurs du chaos, de la folie et de la soif de sang. Sang s'est chargé de faire mettre au secret Moi, Tamu et Kani tandis qu'elles étaient soumises à des repas répétés de *Bak Bon Dzshow*. Avant même que les quatre enfants Berg aient assisté à leur première invocation de Shugoran, leurs mémoires ancestrales avaient entièrement été réveillées par le *Bak Bon Dzshow* et eux aussi souhaitaient servir la majesté du «Héraut de la Mort».

Sang travaille pour Tiger à Chicago, surveillant les aspects quotidiens des affaires et vérifiant que tout se déroule sans accroc. Il est également membre à part entière du Tong Shugoran. Au bureau, il est très professionnel, mais sa vie privée a sérieusement dégénéré depuis l'arrivée de Cho. Sang a développé des rapports sexuels déviants avec ses trois sœurs. Tous les quatre passent de longues nuits à comploter sur la façon de se débarrasser de Cho Chu-tsao et de prendre le contrôle du Tong Shugoran, tout en repoussant les frontières des sensations et des expériences avec la collection «d'aiguilles conjugales» Tcho-Tchos de Sang. Il a découvert que ses sœurs semblent autant apprécier les aiguilles raclant leurs os, qu'il aime les plonger dans la souple chair des femmes. En outre, l'appétit de Sang pour la chair humaine est devenu une nécessité impérieuse. Ses victimes sont habituellement des gens qui ont commis l'erreur de choisir Tiger Transit pour passer illégalement aux États-Unis : personne ne remarquera leur disparition puisque, en tout état de cause, ils n'ont même pas fait leur apparition. Parfois, cependant, il choisit quelqu'un de son passé pour se venger d'un ancien affront, réel ou imaginaire.

Sang sait que Cho Chu-tsao essaie de trouver un moyen pour mettre le contrôle des biens de Berg entre ses mains et celles de ses sœurs. D'une façon ou d'une autre, elle compte pouvoir contrôler la société par l'intermédiaire de Sang lorsque ce sera le moment, mais celui-ci a d'autres projets. Des hommes à lui se renseignent dans tout le pays pour retrouver la piste de la première épouse de Berg, Mélissa, et de leur fils, Robert. Quand il les aura trouvés, il les fera assassiner et s'arrangera pour qu'une surface angulaire soit placée dans la «Maison d'Escher» de Joseph Berg. Alors, lorsque ce dernier mourra sans autres héritiers, et par le fait intestat, il héritera de tout ; contrairement à Cho, son surcroit d'arrogance le rend indifférent au fait que ce stratagème pourrait attirer l'attention des autorités. Une fois propriétaire de Tiger Transit, il s'arrangera pour supprimer Cho Chu-tsao et pour mettre la main sur le Tong Shugoran.

Folie permanente : Sadisme

Sortilèges

Invoquer un Enfant de Shugoran, Signe de Voor.

Description physique

Sang Eh-poh Berg est un petit homme sec et nerveux dont le signe particulier le plus évident est l'absence de bras droit. Son corps est couvert d'un entrelacs de cicatrices d'éclats d'obus, souvenir du raid aérien qui l'a rendu orphelin. Il mesure 1,50 m et pèse 48 kg. Son visage est petit et pincé, ses yeux sombres ne sont guère plus que des piqûres d'épingle. Ses cheveux noirs sont coupés court, dans un style conservateur, et il n'a jamais fait limer ses dents, bien qu'il y pense. Il porte des lunettes et s'habille comme le jeune homme riche qu'il est. Pour mener les affaires du Tong Shugoran, il revêt un costume d'homme d'affaires sombre et porte un bras prothétique.



Sang Eh-poh Berg

Héritier non présomptif, 41 ans
Race : Tcho-Tcho

Éducation : Maîtrise en administration des affaires (MBA), université Northwestern
Profession : Vice-président directeur de Tiger Transit, membre du Tong Shugoran et fils adoptif de Joseph Berg

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	59 %
Baratin	36 %
Bureaucratie	47 %
Comptabilité	49 %
Conduire automobile	41 %
Contacts & Ressources	65 %
Crédit	47 %
Discrétion	51 %
Écouter	43 %
Métier	
Informatique	51 %
Mécanique	53 %
Négociation	43 %
Persuasion	45 %
Premiers soins	59 %
Psychologie	36 %
Sciences occultes	22 %
Sciences humaines	
Droit	44 %
Se cacher	51 %
Trouver Objet Caché	58 %
Utiliser les « aiguilles conjugales » Tcho-Tcho	43 %
Vigilance	60 %

Langues

Anglais	99 %
Tcho-Tcho	21 %

Combat

• Armes de poing 53 %
Ruger P94, dégâts 1D10+1


Le **mensonge** est un droit
La **vérité** est un privilège
L'**innocence** est un luxe

Les Réserves D

chapitre 7

Dennis Detwiller



CES TABLETTES EN ASSYRIEN SONT ECRITES
EN CUNEIFORME TARDIF. ELLES RENDENT HOMMAGE A
UN DIEU APPELE "CELUI DONT LE VISAGE RESTE CACHE".
PLUSIEURS FOIS, LE TEXTE A LEGEREMENT CHANGE
LORSQU'IL N'ETAIT PAS SOUS NOTRE SURVEILLANCE

Les Réserves D



Ces tablettes en assyrien sont écrites en cunéiforme tardif. Elles rendent hommage à un Dieu appelé « celui dont le visage reste caché ». Plusieurs fois, le texte a légèrement changé lorsqu'il n'était pas sous notre surveillance.

Les Réserves D

PENDANT CENT VINGT-CINQ ANS, LE MUSEE AMERICAIN D'HISTOIRE NATURELLE a été considéré comme un pilier de la science moderne. Il est célèbre pour sa magnifique collection de fossiles de dinosaures, pour sa baleine bleue grandeur nature, suspendue comme par miracle au-dessus de la tête des visiteurs, et surtout pour son emplacement : la ville de New York.

Ses vastes réserves abritent des échantillons et des reliques de presque toutes les époques imaginables et sur pratiquement tous les sujets. Plusieurs de ces objets et spécimens sont restés intacts pendant des années, soigneusement alignés, livrés à la poussière, uniquement déplacés pour de courtes périodes à l'occasion d'une exposition ou pour faciliter les recherches d'un universitaire enthousiaste. La plupart attendent simplement qu'un étudiant blasé en archéologie, en anthropologie, ou en une matière moins commune, veuille bien procéder à leur classement. Ces objets restent parfois là pendant des années, oubliés, dépourvus de nom, de numéro ou de classification du département.

On imagine que dans une telle institution, étant donné le temps disponible, tout serait identifiable et quantifiable grâce à quelque étude ou obscure technique. Assurément, de telles reliques ne devraient pas pouvoir se glisser à travers les mailles de la science de notre époque moderne !

En toute franchise, c'est absolument faux.

Aujourd'hui même, des objets qui défient l'histoire écrite de notre jeune race sont encore exhumés. Des strates qu'on pensait inoccupées par l'homme recrachent toujours des crânes et des ossements, sans la moindre explication ; on découvre des hommes de l'âge de bronze enterrés avec des gantelets en aluminium ; les anciens ont laissé derrière eux les batteries électriques avec lesquelles ils ont plaqué d'or leurs trésors. Tout ceci, et plus encore, est découvert, enregistré, et puis simplement oublié.

Ces objets allochtones sont appelés des «erratiques». Ce sont des indices pour résoudre le crime de notre histoire révisionniste et ils peuvent un jour conduire à une interprétation plus précise de la vie sur Terre et de ses origines. Si ces recherches aboutissent – si jamais elles sont effectuées – les sciences elles-mêmes devront être réécrites. Cependant, à notre époque de coupes budgétaires et de financements fédéraux, c'est de réconfort dont nous avons besoin. Personne ne veut entendre dire que la totalité de l'histoire connue est fausse. Aucun scientifique n'est prêt à dénoncer comme extravagances scientifiques, les dix-huitième, dix-neuvième et vingtième siècles. De telles informations le discréditeraient, et avec lui, son institution et la science elle-même.

À la place, on trouve une explication à ces erratiques, puis ils sont classés comme inclassables et mis au placard. Chaque grand musée possède une réserve pour les choses qui ne peuvent s'insérer nulle part ailleurs dans leurs collections.

Au Musée Américain d'Histoire Naturelle cet endroit, également connu sous le nom de Département des Erratiques et des Objets Inclassables, s'appelle les Réserves D. Le Dr Jensen Wu en est le conservateur, un gardien des secrets de l'histoire qui a aussi les siens.

Le musée

La majeure partie du musée est accessible au public aux heures normales d'ouverture (de 10h00 à 17h45 du dimanche au jeudi, de 10h00 à 20h45 le vendredi et le samedi), mais le personnel peut aller et venir à sa guise en empruntant des accès privés. Beaucoup de membres du personnel travaillent dans les sous-sols tout au long de la nuit. Le musée dispose d'un service de sécurité qui patrouille en permanence dans les étages (bien que pendant les heures d'ouverture les patrouilles soient beaucoup moins fréquentes). En dehors de ces heures, certains secteurs du musée sont interdits, même au personnel, et sont surveillés par des caméras et des détecteurs de mouvement.

Les tarifs sont indiqués à l'entrée : 8,00 $ pour les adultes, 4,50 $ pour les enfants, 6,00 $ pour les étudiants et les personnes âgées. L'entrée principale débouche sur un grand canot amérindien exposé dans un immense hall carrelé. Plusieurs dioramas principaux sans lien entre eux sont répartis dans les immenses halls du rez-de-chaussée, et des expositions plus spécifiques sont présentées dans des salles plus petites aux étages supérieurs. Ces expositions changent périodiquement, à l'exception de quelques-unes très célèbres et populaires comme la baleine bleue grandeur nature et l'Étoile de l'Inde, le plus gros saphir étoilé du monde.
En plus de ses expositions permanentes, le musée offre un accès à une bibliothèque de plus de 480 000 volumes sur pratiquement tous les sujets imaginables. Elle est ouverte gratuitement au public de 11h00 à 16h00 du mardi au vendredi. Sa collection de livres rares comporte plus de 13 000 exemplaires uniques, consultables uniquement sur rendez-vous spécial avec le directeur de la bibliothèque. De temps en temps certains des volumes les plus rares sont exposés dans le musée lui-même. Le musée dispose également d'une importante cinémathèque de films archéologiques et anthropologiques uniques qui peuvent être visionnés sur rendez-vous.

Les sous-sols

Ces quasi-labyrinthes de couloirs et de salles, qui courent comme des artères sous le musée, regorgent de classeurs, d'objets et de salles de travail qui alimentent le reste du musée avec son fluide vital : les objets. Les corridors des niveaux supérieurs du sous-sol, baignés dans une lumière fluorescente, sont peints en vert jaunâtre terne. Une uniformité seulement rompue par une interminable succession de portes en bois. La plupart d'entre elles donnent sur des salles pleines d'étagères et de recoins où s'entassent des quantités d'objets vieillots, chacun soigneusement étiqueté avec son nom et un numéro. Certaines de ces salles servent à la construction des célèbres dioramas du musée, d'autres au nettoyage des fossiles, d'autres encore à la préparation des spécimens biologiques. Le personnel va et vient à toute heure, travaillant parfois même en pleine nuit, et il est rare qu'aucune voix ne fasse écho dans les couloirs. L'accès à ces secteurs est possible de l'extérieur par plusieurs entrées privées et, directement, depuis le musée lui-même. Il est toutefois nécessaire de posséder une clé magnétique pour entrer.
Les niveaux inférieurs sont plus sombres et un peu négligés. On y trouve les générateurs de secours et l'énorme chaudière qui chauffe le bâtiment, ainsi que le poste de sécurité, la salle de repos du personnel de garde et d'entretien, et la cafétéria des employés. Plusieurs espaces de rangement plus petits sont aménagés à ces niveaux. Les réserves des niveaux inférieurs contiennent, cachées dans l'ombre où elles amassent la poussière, des pièces qui n'ont jamais été montrées au public, et qui ne le seront probablement jamais.
C'est au milieu de ces reliques oubliées que le docteur Wu pratique son activité plutôt obscure, modeste et solitaire : la collecte, la classification et le stockage d'objets que l'homme n'était pas censé connaître.

Le docteur Jensen Wu

Jensen Wu est né à New York en 1935. Sino-américain de seconde génération, il a eu la chance de naître dans une famille très riche. Son père, Wu Zhaozheng, avait fui la Mandchourie en 1930 devant l'armée japonaise. Durant les années de guerre, grâce à son remarquable sens des affaires et à sa fortune personnelle, Wu Zhaozheng avait bâti un petit – mais très prospère – empire de laveries automatiques et de restaurants, dans la région de Manhattan et de Jersey City. Ses six enfants ont tous reçu une éducation américaine, car il portait cette nation dans son cœur.
Pendant la guerre, tandis que Jensen étudiait dans une école privée, plusieurs magasins de

Notes concernant le docteur Jensen Wu

Sortilèges

Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Hastur, Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Bannissement d'Yde Etad, Chant de Thoth, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Chose Très Ancienne, Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Contacter une Goule, Créer un Vitrail Vortex, Domination, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Lier un Ennemi, Œil de Lumière et de Ténèbres, Pacte, Poing de Yog-Sothoth, Poudre d'Ibn-Ghazi, Poussière de Suleiman, Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste, Prédiction, Résurrection, Signe de Voor, Signe des Anciens, Terrible Malédiction d'Azathoth, Trou de Mémoire

Description physique

Wu est un Chinois de petite taille, mince et habillé de manière très conventionnelle. Ses fins et longs cheveux gris sont rassemblés en queue de cheval. Il ne se sépare jamais de son agenda : après avoir passé des années à le perdre, il refuse désormais de le quitter des yeux, sauf dans les plus extrêmes circonstances.
Son comportement est troublant. Son assurance et sa tranquille confiance en lui prennent souvent le dessus sur le strict respect de la loi et des conséquences. Il laisse les autres colporter des mensonges sur son compte sans jamais dire un mot, et il est capable de transmettre beaucoup d'informations d'un simple haussement d'épaules.

Docteur Jensen Wu

Directeur des Antiquités de l'AMNH, service des Réserves D.
Sympathisant de Delta Green, 73 ans
Type : Asiatique (sino-américain)

Éducation : Doctorats d'archéologie et d'anthropologie, université de Pennsylvanie

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	23	Connaissance	95 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	57

Compétences

Bibliothèque	35 %
Bureaucratie	39 %
Comptabilité	14 %
Contacts & Ressources	38 %
Criminalistique	11 %
Culture artistique	
Architecture	39 %
Histoire de l'art	32 %
Dissimulation	39 %
Écouter	50 %
Métier	
Informatique	12 %
Mythe de Cthulhu	22 %
Orientation	12 %
Persuasion	61 %
Sciences de la terre	
Géologie	40 %
Sciences de la vie	
Histoire naturelle	43 %
Sciences formelles	
Astronomie	26 %
Chimie	14 %
Sciences humaines	
Anthropologie	41 %
Archéologie	50 %
Histoire	37 %
Sciences ocuultes	51 %
Trouver Objet Caché	39 %
Vigilance	57 %

Langues

Anglais	99 %
Chinois Mandarin	83 %
Latin	78 %
Moyen Anglais	37 %
Français	29 %
Aklo	24 %
Japonais	14 %
Italien	11 %

Combat

• Bagarre 20 %
• Poing de Yog-Sothoth, 5D6 points de FOR confrontés à CON+FOR de la cible sur la Table de Résistance ; si elle est vaincue, la cible est assommée. Coût : 5 points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale.

son père ont été la cible de violences racistes. Un article sincère et bienveillant paru dans le *New York Times* n'est parvenu qu'à exacerber ces attaques, en déclarant que les Chinois – et particulièrement la famille Wu – étaient précisément le genre de personnes pour lesquels se battaient les Américains en ce moment. Ce geste a surtout eu pour effet d'attirer une attention hostile sur la famille. En dépit de ces attaques, le vieux Wu a continué de collecter des bons pour participer à l'effort de guerre et, en 1945, il a été célébré comme un exceptionnel vendeur de bons de guerre.

Pendant ce temps, Jensen réussissait brillamment ses études, malgré des difficultés similaires. Souvent battu sans raison et accablé de sarcasmes, Jensen ne trouvait grâce qu'auprès de ses professeurs et cherchait une consolation dans ses résultats exceptionnels. Au collège, puis au lycée, les choses ont changé du tout au tout, de même que l'atmosphère générale aux États-Unis. Jensen étudiait sans répit. Il n'était plus la cible des moqueries et des attaques : on l'ignorait, ce qui lui convenait parfaitement. Il passait beaucoup de temps plongé dans des livres d'histoire, et il trouvait que ce sujet lui convenait particulièrement.

Il a ensuite obtenu sa licence d'histoire à l'université de Pennsylvanie. Il s'est vite épanoui dans ce nouvel environnement et s'est bientôt transformé en quelqu'un de particulièrement sociable. Wu est devenu le «clown de service» et il était réputé pour ses nombreuses farces, aussi ingénieuses qu'humiliantes.

Son premier contact avec le Mythe date de 1955. Wu tomba par hasard sur un livre obscur intitulé *La vie du Docteur John Dee* : un récit de la vie et des actes de ce mystique reconnu, qui était un favori d'Edouard VI et de la reine Elisabeth et que la cour d'Angleterre utilisait comme magicien, sorcier et espion. Un passage de l'ouvrage faisait référence à un livre appelé le *Necronomicon*, en précisant qu'il n'était disponible qu'à la bibliothèque privée de l'université de Miskatonic.

Wu rencontra d'autres références toutes aussi intrigantes à ce livre et trouva fascinant qu'il ne semble pas en exister une transcription moderne. Grâce à une lettre de recommandation du chef de son département au bibliothécaire de Miskatonic, Jensen Wu fut autorisé à consulter brièvement le *Necronomicon*. Dire que les sept jours qu'il a passé à étudier ce livre furent le tournant de sa vie serait largement en dessous de la vérité. Les effets habituellement dévastateurs pour la santé mentale de ce livre cauchemardesque ne provoquèrent chez ce garçon, convivial de fraîche date, qu'une légère aversion pour les rapports sociaux. Pendant les neufs mois suivants, il ne fit qu'essayer de suivre la piste du *Necronomicon*. Cette recherche l'amena à la découverte de copies de *Magie Véritable* et de *Les Mystères du Ver* de Leggett. Une nouvelle fois, ce qui aurait anéanti des esprits plus faibles ne fit que renforcer son goût pour les études, mais eut pour conséquence son retrait du peu qu'il restait de sa vie sociale autrefois engagée.

Wu a obtenu sa licence en 1958, son master en 1960 et son doctorat en 1962, le tout à l'université de Pennsylvanie. Toutefois, ces résultats ne signifiaient pas grand-chose comparés à son obsession pour le Mythe de Cthulhu. Il était suffisamment intelligent pour comprendre que cette connaissance était obscure pour de bonnes raisons, et il ne faisait rien pour la répandre. À la place, il étudiait avec ferveur tous les secrets que l'homme avait en vain tenté d'enfouir dans l'obscurité, tout en prétendant croire à la théorie habituelle sur la place de l'homme dans l'univers.

Les résultats exceptionnels de Jensen Wu lui ont permis d'obtenir en 1962 une place de

Objets exposés liés au Mythe

Les personnes familiarisées avec le Mythe de Cthulhu trouveront, dispersés parmi les nombreuses expositions des étages supérieurs, quelques objets qui ne manqueront pas d'éveiller leur intérêt. La plupart sont de petites curiosités négligées, exposées au milieu d'autres objets provenant des mêmes cultures. Cependant, quelques autres sont plus étranges et ont été mis en valeur en raison de leurs singulières propriétés. Certains de ces objets sont décrits dans cette section.

- Il y a une importante présentation d'objets religieux Tcho-Tchos dans l'exposition consacrée aux cultures asiatiques : des couteaux sacrificiels, une robe de cérémonie, ainsi qu'une coupe faite dans un crâne humain. Les étiquettes indiquent seulement que le peuple «Chau-Chau» est une tribu étrange vivant en Malaisie, que les autres indigènes fuient comme la peste. On n'en sait guère plus sur eux. Il est indiqué que ces objets ont été découverts en 1934 par l'expédition Washburn-Deeley.
- Dans l'exposition consacrée à la Perse, un sceptre en or massif est clairement orné d'un grand Signe des Anciens très travaillé.
- Une grande statue d'un Frère de Chaugnar Faugn est étiquetée, à tort, comme étant une représentation indienne de Ganesh datant du XIIIe siècle (un petit Signe des Anciens gravé à la base le rend inerte).
- Mêlé à une exposition de masques du Congo découverts par P.S. Wingert en 1938, trône un masque similaire mais d'une origine très différente. Le Masque de Hayama repose en sécurité dans une vitrine, inutilisé depuis plus de soixante-dix ans. Nul ne sait comment le Musée est entré en possession d'un tel objet, mais c'est le seul masque de ce présentoir à être endommagé : plusieurs parties fortement brûlées.
- Quatre petites géodes exposées dans une vitrine sont en fait des œufs de Chthoniens inertes. Coupés en deux à la scie, leur intérieur minéral magnifiquement coloré comporte d'étranges formes suggestives qui paraissent presque organiques.
- Dans l'exposition inca, une photographie représente ce que des investigateurs bien informés reconnaîtront comme étant une sculpture d'un Byakhee. Le cliché a été pris en 1928 par Derek Wheeler et représente une créature appelée un «Ai-Apa» (un «Silencieux» en quechua).
- Une représentation Gupta (indienne) de Nyarlathotep est étiquetée par erreur comme une sculpture de Vishnu, sous la forme du «Sanglier Cosmique». Cette statuette est affublée d'un appendice long et lisse qui s'étend à partir de la «tête». C'est la Langue Sanglante, mais l'affichette indique que la tête a été polie sous l'action de l'eau.
- Une bague égyptienne portant un Œil d'Horus est posée dans un présentoir intitulé «La vie quotidienne en Égypte». Cet objet était porté par un grand prêtre de Nephren Ka, le Pharaon Noir de l'Égypte, dont le pouvoir s'exerce toujours sur le monde à travers la bague, quoique d'une manière bénigne. Les lumières de cette vitrine clignotent fréquemment et doivent être changées presque quatre fois plus souvent que celles des autres vitrines. Les responsables de cette exposition ont même déjà fait appel à un électricien pour réparer le circuit électrique de la vitrine. Personne n'a passé l'anneau à son doigt, jusqu'à maintenant. Ses pouvoirs sont inconnus.

conservateur et de chercheur au Smithsonian. Cependant, il n'est pas parvenu à s'habituer à l'atmosphère renfermée du musée et en 1964 il a démissionné pour retourner chez lui. Il a trouvé un emploi au Musée Américain d'Histoire Naturelle où il est toujours.

Wu a travaillé quelque temps au département des Études Africaines et a passé plusieurs années à nettoyer et à mettre en place des dioramas et des expositions. En 1972, il a sauté sur la chance de prendre la direction des Réserves D, qui étaient jusqu'alors dirigés par le docteur Leonard McBain. Celui-ci partageait les goûts de Wu en matière de littérature et avait les mêmes croyances. Ainsi, pendant la période où ils ont travaillé ensemble, ils sont devenus des amis très proches. Puis McBain se suicida en laissant une note griffonnée qui disait simplement : «Les rêves».

C'est à peine si la mort de McBain fut remarquée par le personnel du musée.

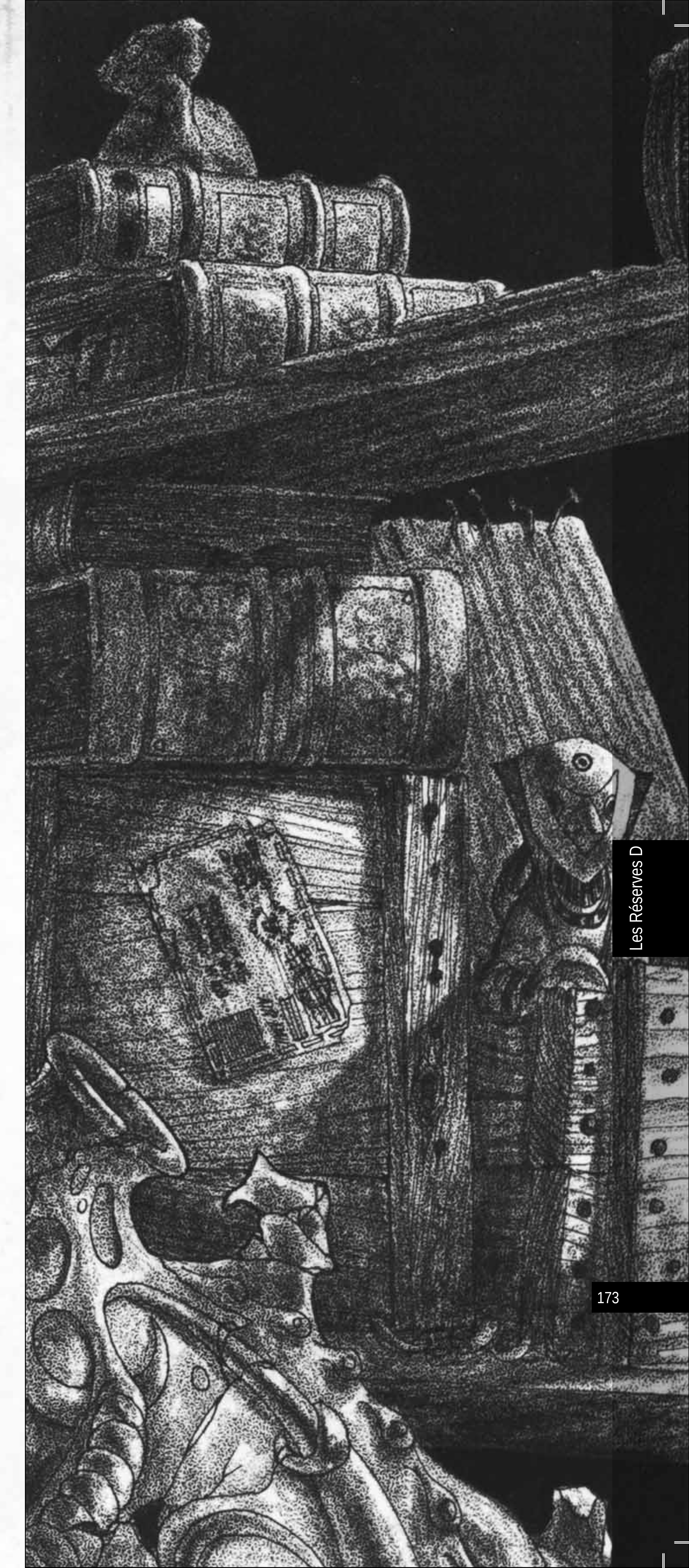
Depuis 1972, Wu est responsable de ces objets qui ne peuvent pas être classés à l'intérieur du schéma actuel de l'histoire des civilisations humaines. Pendant tout ce temps, il a étudié, rédigé des notes et a même parfois combattu des laquais du Mythe de Cthulhu. Dans le même temps, sa santé mentale qui paraissait autrefois inébranlable s'est dégradée. À présent, Wu sait ce que McBain voulait dire dans sa dernière note, et la vérité derrière le suicide de son prédécesseur devient peu à peu beaucoup trop claire.

Il craint que le jour où les rêves deviendront parfaitement clairs, il ne puisse trouver de réconfort que dans la mort...

Ce que sait Wu

Wu a connaissance du cycle général du Mythe de Cthulhu. Il connaît bien plusieurs Grands Anciens et Dieux Extérieurs, et a eu des contacts étroits autant avec des races indépendantes qu'avec des races de serviteurs du Mythe. Bien que pour lui beaucoup de divinités ne soient guère plus que des noms dans de vieux livres poussiéreux, il en a vu d'autres – ou leurs manifestations – de suffisamment près pour n'avoir aucun doute sur l'existence de ces créatures. Parmi celles qu'il sait exister par expérience personnelle, il considère que Nyarlathotep, Cthulhu et Yog-Sothoth forment le «Trio Majeur». Il croit que ces trois-là sont les plus proches de «s'éveiller» de leur sommeil sans âge, et il s'est voué à découvrir une méthode pour empêcher que cet événement ne se produise jamais. Bien qu'il lui semble de plus en plus que cette tentative est inutile.

Wu possède un formidable talent magique et a étudié une grande partie de la traduction latine du *Necronomicon*, ce qui lui permet de disposer d'un remarquable éventail de sortilèges. Sa santé mentale de fer, bien qu'un peu dégradée, lui permet d'accéder aux nombreux cauchemars du Mythe de Cthulhu, sans risquer la désintégration de la personnalité qui est



généralement associée à de telles études. À la différence de beaucoup d'autres investigateurs, Wu est un magicien compétent et souvent impétueux. Ce qui lui a gagné de singuliers amis et ennemis.

Fin 1979, Wu s'est retrouvé associé à une équipe de Delta Green qui enquêtait sur d'étranges décès dans le métro au sud de Manhattan. Les bizarres symboles occultes trouvés sur les lieux des meurtres conduisirent les agents à Wu. Celui-ci les a identifiés comme des signes indiquant que le sol avait été consacré à un Grand Ancien appelé Mordiggian. Wu a considérablement aidé l'opération et Delta Green lui a accordé le statut de sympathisant. La Cellule A utilise souvent les bien-aimées Réserves D de Wu comme dépôt pour certains des plus étranges objets archéologiques qu'elle se procure.

Depuis Wu a été impliqué dans treize enquêtes de Delta Green dans l'état de New York et il est tenu en haute estime par le commandement de DG. Bien qu'il n'en sache rien, Wu a personnellement rencontré deux fois Alphonse – le Dr Joseph Camp – au Smithsonian.

Wu a également effectué des transactions avec le mystérieux Stephen Alzis, qui achète de temps en temps des articles dérobés aux Réserves D. Bien que cela viole la politique du musée et que cela puisse être qualifié de crime, l'insatiable convoitise de Wu pour les textes du Mythe l'a mené à une sorte de dépendance. Alzis lui propose désormais ces textes en échange d'autres choses. Depuis la fin des années 1990, Wu a appris l'existence de la Destinée, le principal groupe cultiste de New York. Il n'interfère cependant pas avec leurs opérations car, d'après son expérience, le groupe ne semble pas avoir les buts généralement associés aux autres cultes.

Wu a des rapports neutres avec les goules de Manhattan (les Gardiens de la Foi). Il ne sait rien des populations goules de Long Island. Plusieurs désaccords après l'opération de DG de 1979 ont conduit à une sorte de «sommet» en 1983 : Wu a utilisé le sortilège Contacter une Goule trouvé dans le *Manuscrit du Sussex*. Il a rencontré plusieurs de ces créatures étranges et en est venu à mieux comprendre leur histoire. Bien qu'il répugne à le faire, Wu peut invoquer les goules de Manhattan pratiquement n'importe quand. Les goules, pour la plupart, l'acceptent comme elles le feraient avec n'importe quel autre magicien humain puissant et éclairé. Cependant, les Hérétiques sont une autre affaire. Wu a eu plusieurs contacts rapprochés avec ces proscrits et se montre très prudent sous les rues de Manhattan.

Les objets des Réserves D

Un choix étourdissant d'ossements, de livres et d'autres objets moins présentables sont conservés aux Réserves D, tout ce que le musée ne peut ou ne veut pas reconnaître comme identifiable de façon classique. Triés par taille, type et origine, ces objets sont soigneusement entreposés sur les nombreuses étagères et dans les multiples tiroirs de la petite salle de travail.

Le bureau exigu de Wu, guère plus grand qu'un box, est relégué dans un coin de cette pièce encombrée de 18 mètres sur 24. Le plus souvent, Wu peut être trouvé en train d'enregistrer avec soin des informations sur un objet quelconque au milieu des Réserves D, au lieu de paresser dans son minuscule bureau.

Les quelques objets choisis qui ont le plus piqué l'intérêt de Wu sont rangés le long d'un mur dans une grande armoire médicale verrouillée. Ce sont des objets qui sont activement magiques ou que Wu a identifié comme potentiellement utiles dans son prudent combat contre les Grands Anciens.

Une broche en forme de scarabée

Cette broche représentant un scarabée bousier est apparemment de facture égyptienne classique, mais ses origines demeurent incertaines. Elle a été repérée à Karachi au Pakistan en 1995, dans une collection privée illégale, et elle a été saisie en même temps que plusieurs autres objets incontestablement d'origine égyptienne.

L'agrafe en métal de la broche semble être faite d'un étrange alliage d'aluminium. Examinée au microscope, la sculpture révèle de minuscules filigranes. Ils semblent s'entremêler et former sur le dos du scarabée des motifs étranges, mais réguliers, qui s'achèvent en formant un petit triangle oblong à la base des ailes.

Cet objet est parvenu à Wu à cause de ses origines douteuses et de ses étranges effets sur l'électronique. Les dispositifs électroniques dans un rayon de 30 cm de la broche ont tendance à griller, à entrer en surcharge ou à simplement cesser de fonctionner. Les aimants voient parfois leur polarité s'inverser spontanément de manière permanente. Wu ne connaît pas l'origine de la broche ni son usage, mais son effet sur l'électronique est incontestable. Il a pratiqué énormément de test et a même procédé à des expériences scientifiques dans des conditions de laboratoire, sans grand résultat.

Deux tablettes sumériennes en argile

Ces petites tablettes d'argile remontent à l'antique Uruk. Elles devraient être cataloguées et rangées, mais ces tablettes particulières paraissent avoir une sorte de pouvoir bizarre qui affecte l'esprit de ceux qui les manipulent. En trois occasions plusieurs employés les ont retrouvées parmi leurs affaires personnelles et, n'ayant aucune idée sur la façon dont elles étaient arrivées là, ils les ont rendues au musée. Elles ont rejoint la collection des Réserves D à la demande du Dr Wu.

Chacune de ces tablettes de la taille d'une grande pièce de monnaie porte des inscriptions en caractères cunéiformes assyriens tardifs. Les tablettes rendent hommage à un dieu appelé «Celui dont le Visage Reste Caché».

À plusieurs reprises, le texte des tablettes a légèrement changé lorsque personne ne les observait.
Wu ne manipule plus les tablettes directement et utilise à la place les nombreuses photographies qu'il a prises au cours des années. Chaque série de clichés présente des écrits différents, mais tous demeurent un hommage à «Celui dont le Visage Reste Caché».

Deux étranges sculptures de corail

Ces objets fabriqués par les Profonds ont été repêchés sur la côte birmane par une expédition de plongée à la recherche d'un croiseur britannique coulé lors de la Seconde Guerre mondiale. Dans l'épave du bâtiment, les plongeurs ont découvert plusieurs étranges pièces de joaillerie, d'origine locale semblait-il, qui n'avaient apparemment pas souffert du rude climat de la mer d'Andaman. Toutes représentaient une forme voûtée et ailée. Impossibles à identifier, ces babioles bizarres ont rejoint les Réserves D.
Wu a conscience de leur importance et il connaît un peu la culture des Profonds. Cependant les détails de la représentation et la langue sur les statues dépassent ses connaissances.
En vérité, les statues dépeignent Père Dagon et Mère Hydra, et sont des objets utiles pour invoquer les monstruosités jumelles du fond des fosses du Pacifique (considérez que la possession de ces objets donne un bonus de 30% au jet pour Appeler/Congédier l'une ou l'autre déité).

Le crâne d'une créature non identifiée

Ce petit crâne d'une créature ressemblant à un rat possède une boîte crânienne hypertrophiée et des yeux orientés vers l'avant au lieu d'être en position latérale. Il y a un gros orifice de sortie provoqué par une balle à l'arrière du crâne et un petit trou net dans le front par lequel elle est entrée.
Wu ignore à quel genre de créature appartient ce crâne et ne met pas d'empressement à le découvrir. Il confondrait n'importe quel zoologiste.

Un petit vase grec

Ce petit vase de 30 cm de haut est couvert de scènes stylisées montrant une demi-douzaine de suppliants accomplissant de terribles atrocités sur des enfants. Deux hommes tranchent la tête d'un bébé tandis qu'un troisième boit son sang, une femme fracasse un enfant contre une colonne, et ainsi de suite. Cette vision provoque la perte de 0/1 point de Santé Mentale.
Ce vase s'est retrouvé aux Réserves D à cause de l'étrange odeur qui en émane. En dépit de multiples nettoyages, le vase continuait d'empuantir la réserve dans laquelle il était remisé. Même placé sous une cloche en verre hermétique, il continuait de polluer l'air de plusieurs salles.
Aujourd'hui, après que Wu a exécuté un rituel de Signe des Anciens, la puanteur du vase est uniquement confinée à l'intérieur. Le récipient contient une multitude de vers, de mouches et d'asticots qui grouillent et se tortillent sans arrêt, sans jamais quitter l'intérieur du vase.
Le texte sur le vase indique qu'il servait à recueillir le sang de nouveau-nés, sang qui était ensuite bu par les membres d'un groupe qui adorait un dieu appelé Iresbeus, un fils d'Arès. Il est appelé le «Dieu de la Corruption».

Un pendentif Chimu

Ce pendentif andin représente une grande créature, ressemblant à un oiseau, connue dans la culture Chimu sous le nom de Ai-Apa (Silencieux). S'il est porté pendant l'incantation du sortilège Appeler/Contrôler un Byakhee, le pendentif octroie 10 points de magie supplémentaires au porteur, mais seulement pour lier la créature. Ceci garantit pratiquement le succès du contrôle.
Wu a lu dans plusieurs livres des allusions sur l'usage de cet objet, mais il doit encore découvrir les subtilités de cette magie.

Un fragment de métal proche du bronze

Repêché en 1986 en mer de Chine méridionale, ce fragment de métal bizarre a été remonté à la surface lors d'une opération minière en haute mer. De la taille d'un petit livre, le fragment est constitué d'un métal de type bronze, verdâtre et réfléchissant la lumière, qui est inconnu de l'homme. L'analyse spectroscopique de l'objet n'a pas permis de le classer clairement parmi les éléments connus. Aujourd'hui encore il reste un mystère.
En réalité, ce morceau de métal provient de la fusée détruite qui a été lancée de l'Ile du Dragon Gris en 1926, pour marquer le début du nouvel âge des Grands Anciens (voir *Les Masques de Nyarlathotep* pour les détails). La fusée, lancée trop tôt, a décroché et s'est abîmée en mer de Chine méridionale au lieu de poursuivre sa route vers l'océan Indien.
Wu a trouvé une mention à un métal appelé Yal et ressemblant beaucoup à ce fragment dans le *De Vermiis Mysteriis*. Il projette d'en créer pour vérifier s'il s'agit bien du même métal.

La main momifiée d'une créature non identifiée

Achetée au chef d'une tribu berbère indigène par une expédition dans le Tassili des Ajjer, en Afrique du Nord, cette main momifiée appartient à une créature connue de la tribu comme un «Selaama» ou Fils du Désert. Ce membre sec et tendineux est composé d'un morceau d'avant-bras et d'une main dont les doigts s'achèvent par de longues serres osseuses. Un doigt est totalement dépourvu de musculature et de peau. Apparemment la chaleur et la sécheresse naturelles du désert ont momifié la main. Impossible à identifier

par la médecine ou la zoologie moderne, elle ne ressemble à aucune créature ou espèce familière connue de l'humanité. Wu croit qu'elle appartient à une créature connue sous le nom d'Habitant des Sables, et il espère qu'elle sera, peut-être, utile dans l'avenir.

Une coiffe malaise

Cette étrange coiffe de jade a été achetée lors d'une vente successorale en 1959. On pense qu'elle proviendrait de quelque part en Malaisie près de Kuala Lumpur, bien que les experts soient sceptiques. Elle est restée remisée jusqu'en 1979 après quoi elle a été définitivement transférée aux Réserves D.
C'est une petite coiffe de jade finement ouvragée, différente des autres modèles connus, bien que plusieurs des symboles et des signes qu'elle porte apparaissent en Malaisie. Le centre de la couronne porte un étrange symbole tourbillonnant qu'il est difficile de regarder longtemps. Dans certaines conditions particulières, le symbole semble se balancer et se tortiller, comme s'il était vivant. Wu a reconnu le terrible Signe Jaune et il tient la coiffe enfermée dans un meuble en permanence, le signe tourné vers le mur.

Une statuette en grès d'un démon assyrien

Cette petite statuette représente un démon à l'air sauvage dont le bras gauche est tendu comme s'il cherchait à attraper quelque chose. La statuette est en mauvais état et arbore de nombreuses fêlures et craquelures, dont l'une cache les traits du visage. La seule chose certaine au sujet de ce dernier, c'est que la bouche est une étrange ouverture verticale.
Wu est entré en possession de la statuette quand un ami la lui a rapportée de fouilles effectuées en Irak en 1961, dans la région de Nippur. Sur le site des fouilles, elle a apparemment posé beaucoup de problèmes, dont le point final a été la mort de quatre indigènes. Les recherches de Wu ne lui ont jusqu'ici pas permis de révéler le nom du démon, ni de découvrir toutes les particularités de la statuette.
Pour l'instant, Wu n'a noté qu'un seul événement qu'il pourrait considérer comme étrange. Un après-midi il est entré dans son bureau, qui était verrouillé, et a retrouvé toutes les effigies, têtes et autres objets représentant des divinités le visage tourné vers le mur. Toutes excepté le démon.

Un appareil mécanique non identifié découvert dans une roche du Paléocène

Récupéré en 1933 lors de fouilles autour d'un fossile de dinosaure dans le sud de l'Utah, cet «appareil» est resté non identifié et ignoré dans les sous-sols du musée jusqu'en 1979. C'est à cette date que Wu a reçu l'objet, à l'occasion d'une réorganisation des réserves du musée : personne ne savait ce que c'était et Wu en a hérité.

Cet objet pentagonal est fait d'un métal que personne ne peut identifier. De la taille d'un panneau de stop, il est composé de vingt-cinq feuilles de cet étrange métal extraterrestre, reliées ensemble et articulées d'une curieuse manière. Les deux côtés des feuilles sont gravés dans une langue non identifiée. Wu a découvert qu'en pliant les feuilles selon les charnières, le dispositif pouvait prendre plusieurs configurations et formait de nouvelles pages de signes. Il a déterminé qu'en raison de sa structure bizarre, l'objet contenait plus de deux cents pages d'informations et pas seulement vingt-cinq. Il a récemment trouvé un livre qui rapporte qu'une écriture similaire figure sur des pierres dressées dans le Vermont et le Massachusetts.

La bibliothèque de Wu

Wu possède plusieurs exemplaires des livres les plus rares et les plus dangereux qu'a jamais connu l'homme : la plupart proviennent de ses trocs avec Stephen Alzis. Son exemplaire du *Necronomicon*, par exemple, est une copie de l'opuscule anglais le *Manuscrit du Sussex* qu'Alzis lui a donné en échange d'un anneau d'or non identifié trouvé dans une roche précambrienne en 1954.

Rapport des événements survenus sur le navire anglais Dauntless en 1799

«Le troisième jour comme nous nous approchions de l'île, nous avons entendu un horrible son monter de la brume au-dessus de l'eau. Les hommes se sont inquiétés et ont exigé que nous partions, mais je savais que l'île et ce qu'elle contenait pourraient être la clef de ma fortune.»
Considéré comme un faux fantaisiste, cet étrange journal est arrivé jusqu'à Wu par l'intermédiaire du bibliothécaire du musée, qui l'avait longuement examiné et daté de la fin du XVIIIe siècle, en raison de l'encre et du papier utilisés. En réalité, le document n'est pas un faux, mais une copie d'un fait réel rapporté par le capitaine du bateau, Paul Barrowclough.
Son récit du voyage du navire marchand britannique *Dauntless* dans le Pacifique sud est tout à fait fantastique, et décrit une période de trois semaines pendant laquelle une petite île non portée sur les cartes a été explorée par Barrowclough et ses hommes. Pendant son séjour sur cette étrange île couverte de pierres levées et de signes bizarres, l'équipage a été attaqué à de nombreuses reprises par «d'horribles bêtes, plus poissons qu'hommes». Ces créatures, que Barrowclough appelle des «Démons marins», étaient apparemment surprises par les fusils et les pistolets portés par les humains, sinon leur grand nombre aurait facilement débordé le petit équipage. Cependant, celui-ci a résisté et est parvenu à revenir au navire avec quelques petites effigies et les cadavres de plusieurs «Diables de mer» à la traîne. On ignore ce qui est advenu de ces cadavres ou des effigies.

Le chant des «Diables marins», a été transcrit phonétiquement par Barrowclough, et s'il est utilisé en même temps que les effigies appropriées, il agira comme le sortilège Contacter un Profond.
La longitude et la latitude du bateau indiquent une région du Pacifique sud dénuée d'îles.

Rapport des événements survenus sur le navire anglais Dauntless en 1799
Langue : Anglais
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 2
SAN : 1
Permet d'effectuer un jet de compétence en Navigation Maritime. Sortilège : Contacter un Profond (exige le sort Enchanter une Pierre pour fonctionner correctement).

Le Manuscrit du Sussex (exemplaire dactylographié)

«Le voyage entre les mondes distants et les étoiles autour desquelles ils tournent exige à moultes reprises une nourriture qu'on trouve dans les entrailles d'un homme. Une fois le lieu du Sacrifice déterminé et l'heure fixée, tu ne dois pas faillir ou le courroux de l'Unique et celui de ses serviteurs te condamnera. En cette ère de torpeur, ceux qui sont venus du dehors gagnent des forces pendant leur repos en ce monde, attendant un temps où de nouveau leurs pareils feront des cabrioles parmi les étoiles, et mèneront à leur perte tous ceux qui sont nés pendant leur sommeil.»
Cette traduction anglaise du *Necronomicon* a été publiée en 1597 par le baron fou Frédéric de Sussex. On ignore comment il s'est procuré l'exemplaire du *Necronomicon* original sur lequel il a travaillé, mais cette version en diffère dans les plus importants passages : ceux des sortilèges. Certains ont été mal recopiés ou déformés, ce qui les rend incomplets et dangereux pour l'utilisateur.
La version de Wu est une simple copie dactylographiée avec des dessins faits à la main, reliée et agrafée entre deux morceaux de carton. En 1925, le Dr Otto Schmiddt (de la Destinée) a recopié à la main l'original du *Manuscrit du Sussex* (connu également comme le *Cultus Maleficarum*) et en a fait une traduction en allemand pour lui-même. Son exemplaire anglais a été perdu et la copie manuscrite allemande, mal reliée, a été retraduite en anglais par la Destinée quand elle a commencé à se détériorer dans les années 1970. Cette copie de l'anglais vers l'allemand et de nouveau vers l'anglais, a été troquée à Wu par Stephen Alzis.
Il est *très* dangereux d'utiliser comme grimoire cet exemplaire trop traduit du *Necronomicon* et tous les sortilèges et formules notés en *italique* sont au mieux incomplets.

Le Manuscrit du Sussex (Cultus Maleficarum)
Langue : Anglais
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 7
SAN : 1
Sortilèges : (ceux en *italique* sont défectueux et ne fonctionnent pas correctement) : Appeler Nyogtha, Appeler/Congédier Azathoth, *Appeler*/Congédier Hastur, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, *Congédier Cthugha*, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter un Habitant des Sables, *Contacter une Chose Très Ancienne*, Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Contacter une Goule, *Domination*, Flétrissement, Invoquer/*Contrôler* un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Poudre d'Ibn Ghazi, Poussière de Suleiman, Résurrection, *Signe de Voor*, Signe des Anciens, *Terrible Malédiction d'Azathoth*.

Notes sur le Manuscrit du Sussex (photocopie)

«Des anomalies dans la traduction indiquent que le Manuscrit du Sussex *et la version latine du* Necronomicon *ont tous deux été copiés à partir d'un ouvrage original non signalé antérieurement. Le plus vraisemblable est que ce mystérieux volume d'origine est le légendaire* Al Azif, *qu'on pensait auparavant perdu dans la dernière moitié du XIIIe siècle.»*
C'est un ensemble de notes non publiées du défunt Dr Michel Stanhope qui fait l'examen des différences entre l'exemplaire du *Necronomicon* de l'université de Harvard et l'incomplet *Manuscrit du Sussex*. Les notes (qui sont organisés de piètre façon et ne contiennent aucun renvoi explicatif) analysent minutieusement toutes les différences entre les mêmes passages des deux livres et prouvent que tous deux ont pu être copiés à partir d'une source unique plus ancienne et pas l'un sur l'autre. La conclusion de Stanhope est qu'un exemplaire secret de l'*Al Azif* existait et était en circulation en Europe de l'Ouest au moins jusqu'au XVIIe siècle.
Stanhope est mort en 1943 et sa succession a été achetée aux enchères par la Destinée. Wu a obtenu cet exemplaire à la suite d'un troc avec Stephen Alzis.

Notes sur le manuscrit du Sussex
Langue : Anglais
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : aucun.

Les Tessons d'Eltdown (photocopie)

«Dans [durant] la nuit [le temps] de l'obscurité, est tombé du ciel un objet [cube] qui apportait avec lui le temps [jour] de la lumière»
C'est une photocopie d'un opuscule acheté avant la guerre par le Dr Otto Schmiddt pour la Destinée. Il contient la traduction plutôt curieuse de mystérieux tessons d'argile gravés, découverts en 1882, et appelés «les Tessons d'Eltdown». Le récit est confus, mais en résumé, ils semblent raconter l'arrivée d'une race appelée les «Yékubiens» qui trouva la Terre déjà occupée par une race en forme de cône. La traduction, comme les tessons, est incomplète.

Les Tessons d'Eltdown
Langue : Anglais
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 7
SAN : 1
Permet d'effectuer un jet de compétence en Lire le Yithien et en Occultisme. Sortilège : Contacter un Yithien.

Les Monstres et leurs Semblables (exemplaire dactylographié)

«Et dans l'obscurité ils viendront, de même que tous leurs semblables. Ni chair, ni sang, ni os, ils sont l'obscurité même que nous craignons !»

C'est un exemplaire dactylographié, en anglais, du redouté tome actuellement en possession de la Destinée. Il contient toutes sortes de sortilèges d'invocations recueillis à partir de dizaines de sources ésotériques, dont le *Necronomicon* et le *Cthaat Aquadingen*. Wu est actuellement en train d'étudier les nombreux et puissants sortilèges de ce singulier opuscule.

Les Monstres et leurs Semblables
Langue : Anglais
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 8
SAN : 1
Sortilèges : Commander (Invoquer/Contrôler) le Démon de Glace (Byakhee), Commander les Innombrables (Enfants de Yig), Commander les Stellaires (Vampires de Feu), Commander l'Etre Sans visage (Maigre Bête de la Nuit), Commander un Marcheur Stellaire (Vagabond Dimensionnel), Commander un Serviteur Invisible (Vampire Stellaire), Commander un Ténébreux (Sombre Rejeton), Commander une Bête de la Nuit (Horreur Chasseresse), , Enchanter un Autel, Enchanter une Flûte, Enchanter une Lame, Enchanter une Tablette de Pierre, Ensorceler un Livre.

Prodiges Thaumaturgiques dans la Caanan de Nouvelle Angleterre (photocopie annotée)

«Si certains sont choqués que la Nouvelle Angleterre, une contrée de grande piété comme j'en connais peu, soit autant troublée par les sorcières, je dis qu'il n'y a là nul prodige. Où le diable souhaiterait-il le plus faire ses assauts qu'en ce lieu où il est le plus exécré ?»

La copie que possède Wu a été réalisée à partir de l'exemplaire original excessivement rare, abondamment annoté par le révérend Phillips lui-même, ce qui en augmente à la fois la portée et le contenu. Il l'a reçu en cadeau de la part de Stéphane Alzis pour célébrer le Nouvel An chinois en 1989. En marge, l'auteur s'est étendu sur certaines pratiques absentes du texte original, et il offre ainsi l'explication complète de huit puissants sortilèges, qui lui furent révélés sous la torture par une demi-douzaine de sorcières condamnées. Phillips fait remarquer qu'il a copié ces sortilèges uniquement pour l'édification des «disciples de Dieu afin qu'ils puissent reconnaître les véritables signes du Diable et de ses pareils».

Prodiges Thaumaturgiques dans la Caanan de Nouvelle Angleterre (annoté)
Langue : Anglais
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 7
SAN : 1
Sortilèges : *L'Appel du Sang* (*le Fardeau du Sang*), Appeler/Congédier Ithaka (Ithaqua), Contacter Narlato (Nyarlathotep), Contacter Sadogowah (Tsathoggua), Contacter Yogge-Sothothe (Yog-Sothoth), Malédiction/Bénédiction de la Récolte, Prédiction, Signe des Anciens.

De Vermiis Mysteriis (exemplaire dactylographié)

«À l'appel de l'obscurité, ils viennent à lui, et sont introduits en lui, et se retrouvent en lui. Mis au monde lors d'une parodie de naissance, ils vont et se répandent au gré de la volonté de leur maître à présent.
Je vois tout si clairement et rien ne souillera la vision de mon œil spirituel. Le rêve est toujours identique…»

C'est une copie dactylographiée de l'un des quinze exemplaires originaux survivants du livre rédigé par Ludwig Prinn. Il commence comme une vue d'ensemble générale des fantômes et d'autres sujets occultes classiques, mais dégénère peu à peu dans l'examen de faits découverts par Prinn pendant ses voyages dans les terres des Sarrasins. L'ouvrage contient une abondante analyse du panthéon égyptien et du Mythe de Cthulhu. Prinn détaille avec une grande précision les nombreuses formes de Nyarlathotep et l'association de celui-ci avec Nephren Ka, le Pharaon Noir de l'Égypte.

De Vermiis Mysteriis
Langue : Latin
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 12
SAN : 1
Sortilèges : Commander à un Fantôme, Appeler/Congédier Tawil at'Umr, Autoprotection, Bannissement d'Yde Etad, Contacter Byatis, Contacter une Larve Amorphe, Contacter Yig, Créer la Drogue Liao (Drogue Plutonienne), Créer un Vitrail Vortex, Créer un Zombie, Crux Ansata de Prinn, Invoquer l'Enfant de la Chèvre (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Invoquer un Démon (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Invoquer un Serviteur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Lier l'Ame, Œil de Lumière et de Ténèbres, Signe de Voor, Transfert d'Esprit.

Journal de Wu

«La créature a répondu aux invocations vers 20h39, au croisement de Lexington et de la 93ème rue (trois heures et trente-neuf minutes après le rituel). Elle s'est approchée apparemment indifférente à la lumière (d'une torche électrique). Elle ressemblait assez à la description classique. Quand elle a vu le Signe des Anciens à mon cou, elle a souri du mieux qu'elle a pu. Trop excité pour en écrire plus.»

Cet énorme recueil de pages manuscrites et dactylographiées est rangé dans un classeur à trois anneaux posé assez banalement sur le bureau de Wu. Épais de plus de quatre cents pages, le contenu du livre n'a ni logique, ni chronologie, mais il comporte un historique de toutes les utilisations de ce que Wu appelle les «forces primales», c'est-à-dire la magie du Mythe. Certaines pages, dans un chapitre intitulé «Recettes», donnent les détails complets sur la façon de lancer certains sortilèges et rituels, rassemblés par Wu à partir de sources diverses. Elles indiquent également pour chaque sortilège les résultats et les erreurs constatés.

C'est une ressource inestimable car il s'agit quasiment d'un manuel d'instructions pas à pas de plusieurs des plus puissants sorts du Mythe. Si Wu décédait, le livre serait expédié

à une boîte postale de Washington DC et, de là, aboutirait dans les mains de la cellule A. A moins qu'Alzis ne s'en empare en premier.

Journal de Wu
Langue : Anglais
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 11
SAN : 1
Sortilèges : Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Hastur, Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Bannissement d'Yde Etad, Chant de Thoth, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Chose Très Ancienne, Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Contacter une Goule, Créer un Vitrail Vortex, Domination, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Lier un Ennemi, Œil de Lumière et de Ténèbres, Pacte, Poing de Yog-Sothoth, Poudre d'Ibn Ghazi, Poussière de Suleiman, Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste, Prédiction, Résurrection, Signe de Voor, Signe des Anciens, Terrible Malédiction d'Azathoth, Trou de Mémoire.

Pacte

Il s'agit d'une méthode pour entraîner une entité spécifique d'une race invoquée à exécuter les ordres du lanceur, sans qu'il soit nécessaire d'utiliser le sortilège de Contrôle. L'opérateur doit connaître le sortilège d'Invocation de la créature concernée, ainsi que le rituel du Pacte. Ce sortilège est lancé sur un membre donné de cette espèce ; s'il meurt, le Pacte devra être relancé sur un autre membre de cette espèce. Pour conclure un Pacte avec une créature, le lanceur invoque à plusieurs reprises la bête à l'abri d'un tracé géométrique complexe. Ce symbole agit comme une barrière empêchant la créature d'attaquer l'opérateur. Un sacrifice humain vivant doit être offert chaque fois que le rituel est accompli. La victime est dévorée par l'entité, afin d'apaiser son irrésistible envie d'attaquer le lanceur, et afin de gagner ses faveurs. Chaque fois qu'une victime est offerte et que le rituel du Pacte est accompli, le lanceur perd 1D8 points de Santé Mentale (plus la perte de SAN provoquée par la vision de la créature) et doit dépenser 5 points de Magie. Après que la créature soit arrivée et qu'elle ait disposé du sacrifié, le lanceur gagne 10% de chance d'appeler de nouveau cette créature spécifique par une simple invocation mentale. La chance de succès de cette invocation ne peut jamais excéder 80%.
Quand le lanceur souhaite appeler la créature avec laquelle il a conclu le Pacte, il l'invoque simplement par la pensée. La créature apparaît 1D4 minutes après l'invocation. Le lanceur désigne alors le sacrifié dont la créature va s'emparer : cette pratique est souvent équivalente à celle consistant à Invoquer/Contrôler une créature et à lui ordonner d'attaquer un ennemi. Si aucun sacrifice n'est présent ou si la cible désignée est trop difficile à tuer, la créature attaque le lanceur.





Le **mensonge** est un droit La **vérité** est un privilège L'**innocence** est un luxe

Les Gardiens de la Foi

chapitre 8



VIANDE ET OS VIANDE ET OS –
RAMENE MOI CHEZ MOI
LES GENS QUE JE NE VEUX PAS VOIR
LES GENS QUI NE VEULENT PAS ME VOIR
MAIS, ON LE SAIT TOUS –
QUE L'ON NE PEUT CHANGER CE QUI A DEJA ETE ECRIT
EN BAS SOUS TERRE
LA VIE EST DOUCE – MAIS LA MOELLE L'EST PLUS ENCORE
LA VIE EST COMME UNE VIERGE
TOT OU TARD. NOUS TOUS DEVRONS LA MANGER

Les Gardiens de la Foi



Viande et os / Ramène moi chez moi
Les gens que je ne veux pas voir
Les gens qui ne veulent pas me voir
Mais, on le sait tous -
Que l'on ne peut changer ce qui a déjà été écrit
En bas Sous terre
La vie est douce / Mais la moelle l'est plus encore
La vie est comme une vierge
Tôt ou tard. Nous tous devrons la manger -

Graffiti anonyme dans le métro
Lexington avenue et 98e rue, New York City

Les Gardiens de la Foi

SOUS L'ILE DE MANHATTAN, SOUS L'AGITATION ET LE GROUILLEMENT de la surface, il existe un vaste réseau de tunnels, de puits et de cavernes creusés dans la roche. Beaucoup sont de la main de l'homme. Ils sont quotidiennement utilisés par les dizaines de milliers de gens qui traversent dans tous les sens la minuscule île, une partie abrite la machinerie et les ouvriers qui permettent les déplacements de ces banlieusards. Certains ont été complètement oubliés, perdus dans des classeurs poussiéreux abritant d'antiques plans jaunis dans les sous-sols de l'Hôtel de Ville.

Certains, cependant, n'ont absolument pas été faits par des mains humaines.

Les sans-abri - les «rats des tunnels» ou le «peuple taupe» - ont revendiqué le Manhattan souterrain. Ces gens se sont glissés entre les fissures, ont découvert le point le plus bas de la ville et se satisfont d'y croupir. Ces tunnels, souvent accessibles par le réseau métropolitain de New York, ne sont entretenus par aucune agence officielle : ils apparaissent rarement sur les cartes des urbanistes de la ville.

Si l'un d'eux étudiait ces tunnels et les raisons pour lesquelles bon nombre d'entre eux étaient abandonnés ou officiellement ignorés, des choses étonnantes et souvent étranges pourraient être découvertes - même par ceux qui ont chaque jour à faire à ces labyrinthes. Mais New York est réputée pour sa propension à l'ignorance, et ainsi ces tunnels n'ont pas été remarqués par beaucoup de gens. En tout cas personne d'important. Pas encore.

Peut-être qu'un jour quelqu'un découvrira un puits fraîchement creusé descendant directement à 60 m dans la roche sous Manhattan à partir d'un embranchement oublié du métro et commencera à poser des questions. Peut-être qu'il se demandera pourquoi le tunnel est si lisse avec des milliers de petites éraflures, comme s'il avait été creusé par une sorte de taupe géante.

Peut-être qu'il se demandera pourquoi quelqu'un a creusé si profondément.

Les fondations

En 1636, Mogens Tiebout Dekker - un fugitif recherché par le Saint Empire Romain, un ancien artiste et à cet instant un messie professionnel - s'enfuit au Nouveau Monde, se laissant porter par le chaos du port hollandais en expansion de New Amsterdam. Mogens était recherché dans plusieurs douzaines de pays, par l'État et par l'Église, pour des crimes aussi divers que l'extravagance, le blasphème, l'adultère, la sodomie, le meurtre et la sorcellerie. Il était parvenu à échapper maintes et maintes fois aux autorités en Europe. Il n'avait été capturé qu'une fois, mais était parvenu à s'évader des profondeurs d'une prison de Belgrade, sans complice et sans même ouvrir aucune des portes qui se dressaient entre lui et la liberté.

Il semble que ce contact avec la prison lui ait suffi. Mogens s'enfuit au Nouveau Monde avec vingt-six partisans, plusieurs coffres d'or et une mission. Sur l'île de Manhattan, Mogens entreprit de bâtir une petite propriété près de l'Hudson au nord des dynamiques exploitations hollandaises. Sa richesse scellait les lèvres et lui fournissait des bras, et en deux ans sa propriété était achevée. Dans la ville coloniale, il était plus qu'assez riche, mais être riche et tranquille était une bénédiction. Mogens trouva dans les patriarches de la ville de New Amsterdam des outils malléables et complaisants.

Dans sa propriété, ses suivants et lui commencèrent en secret leurs expériences occultes. Ils fouillaient l'inconnu grâce à des livres anciens et des enseignements oubliés, mais ceci les conduisit bientôt à exiger des éléments qu'il était difficile de se procurer par

des moyens ordinaires. Les visites nocturnes aux cimetières de Manhattan les menèrent presque au désastre, lorsque plusieurs acolytes de Mogens furent attrapés et interrogés, mais de grandes quantités d'or ont rapidement balayé ces problèmes.

Mogens décida d'appliquer des méthodes plus prudentes. L'indispensable volume de corps exigé requérait un immense secret et il n'y avait qu'une seule méthode possible. Un système soigneux et raffiné de tunnels fut construit par Mogens et ses suivants en utilisant certains arts. Par ces tunnels les cimetières étaient accessibles d'en dessous, leurs fruits corporels étaient récoltés à l'insu de tous. Le processus de percement des tunnels était loin d'être simple et écartait de nombreux membres du groupe d'études plus importantes.

En 1655, sans plus d'incidents pour entacher leur nom, Mogens et sa bande étaient connus comme une communauté calme et réfléchie de pieuses personnes. Appelés «Les Gardiens de la Foi» ou «Les Gardiens», ils vivaient dans la solitude, s'aventurant à l'extérieur uniquement pour commercer et acheter des marchandises. La plupart des gens de New Amsterdam croyaient qu'il s'agissait d'une secte chrétienne persécutée, mais rares était ceux qui s'en inquiétaient. Pendant ce temps, la guerre faisait rage en Europe et les nouvelles de la poussée anglaise vers le Danemark occupaient en grande partie les esprits.

En 1664, à cause des nouvelles de l'imminente invasion britannique, New Amsterdam était un port chaotique et agité. Le Gouverneur hollandais Peter Stuyvesant s'était préparé à combattre jusqu'au dernier homme, ordonnant aux habitants de résister par la force aux troupes britanniques quand l'invasion surviendrait. Mogens et ses gens observaient ces événements d'un œil distrait : des sujets beaucoup plus importants retenaient leur attention.

Par chance, le port fut pris sans combat en 1665 et les Britanniques renommèrent la ville New York. Craignant des perquisitions des Britanniques dans sa propriété, Mogens décida de transférer le plus possible de ses affaires sous terre. Le culte commença à creuser des tunnels plus grands et plus étendus sous l'île. Grâce à d'importants pots-de-vin, l'époque troublée entre 1665 et 1668 se déroula sans incident pour Mogens et sa bande. Au contraire, leurs travaux avaient entièrement été déplacés sous terre, ce qui les rendait plus secrets que jamais.

En 1700, la bande de Mogens comptait plus de 200 membres. Avec les considérables revenus de sa propriété, Mogens construisit de nouvelles enclaves à Brooklyn et dans des coins déserts du New Jersey, espérant détourner l'attention des colonies toujours croissantes et des gens ordinaires qui s'y épanouissaient. Certaines pratiques des Gardiens exigeaient l'intimité pour leurs rituels complexes et celles qui ne pouvaient pas être exécutées sous Manhattan se tenaient dans les profonds bois du New Jersey, où aucun œil indiscret n'était à craindre.

Personne n'avait remarqué que ces étranges religieux vivant en communauté et connus sous le nom de Gardiens n'avaient pas vieilli d'un jour depuis leur arrivée en 1636. En fait, personne ne savait précisément quand ils avaient débarqué, seulement que c'était des gens silencieux qui payaient à l'heure. Pour les New-yorkais, c'était suffisant. En 1701, plusieurs membres du culte, y compris Dekker, firent voile vers l'Europe pour des raisons inconnues.

Ils revinrent en 1704 avec une importante cargaison d'articles de France, d'Italie et de Turquie, et plusieurs nouveaux convertis de France et d'Allemagne. Le manifeste indiquait également cinquante-quatre cadavres médicaux destinés à des expérimentations. Quinze seulement furent débarqués à l'arrivée à New York.

Cet événement marque le début de l'importante correspondance de Mogens avec plusieurs individus de la communauté européenne. Au cours des vingt années suivantes, de nombreuses lettres et paquets furent échangées entre Mogens et ses correspondants à l'étranger.

C'est en 1704 que les premières goules furent importées à New York par Dekker et ses associés. Les intérêts du culte et des goules coïncidaient largement. Avec la participation des goules à la construction des réseaux de tunnel, le culte a pu conforter son secret. En retour, les goules avaient accès à une nouvelle réserve de corps frais, bénéficiaient d'un puissant protecteur et d'une ouverture dans le Nouveau Monde. Ensemble ils adoraient les blasphèmes que sont les Grands Anciens.

En 1740 les goules avaient criblé une grande partie de l'île de Manhattan de petits tunnels, certains passant même sous les fleuves pour relier les autres communautés du culte à Brooklyn et au New Jersey. En outre, leurs tunnels s'étendaient sous la population toujours grandissante des cimetières. Les mangeurs de chair avaient trouvé une récolte fraîche d'humanité dans le Nouveau Monde. Dans un lieu où les gens travaillaient dur, ils mouraient jeunes et étaient inhumés dans une terre intacte, un festin qui attendait d'être raflé.

Ensemble le culte et les goules préservèrent leur alliance sans incident pendant les vingt années suivantes.

La Mort

Le rituel qui s'est déroulé le 30 octobre 1766 devait être le plus grand moment de la longue vie contre nature de Mogens Dekker. Cette nuit, le cortège qui serpentait à travers les bois sur les rivages du New Jersey était visible même depuis l'île de Manhattan. Des centaines de lampes, de torches et de sources de lumière variées illuminaient la forêt obscure. Peu ont demandé ce qui se passait, et encore moins seraient allés voir l'étrange procession, car, cet été, des corps avaient été retrouvés dans les fleuves avec une effrayante régularité.

Personne n'est tout à fait sûr de ce qui se produisit cette nuit, seulement que le cortège avait profondément pénétré dans les forêts sur la rive de la Jersey et qu'on n'en entendît plus jamais parler. Mogens et ses acolytes, les Gardiens de la Foi, partirent comme ils étaient venus, mystérieusement.

Les goules sont restées dans leurs tunnels indifférentes aux événements de la surface, continuant à se nourrir et à pratiquer leur culte sans faiblir. Les rares membres du culte qui restaient ont poursuivi les actions du culte, leurs seules motivations étant leur certitude que Mogens et le reste du culte reviendraient un jour et l'adoration et le service des Grands Anciens.

Les méthodes du culte étaient toujours les mêmes : coups de surins, corps bouffis flottants sur le fleuve, disparitions non élucidées. Les quelques authentiques membres du culte - ceux qui avaient traversé l'océan avec Mogens Dekker plus de deux cents ans auparavant - dirigeaient les rituels et les cérémonies de la nouvelle couvée comme des rois.

Ils enseignaient les anciennes manières aux nouveaux dévots, aux Kurdes, aux Chinois, aux Yezids. Ils leur enseignaient des fragments de connaissances tirées de livres grecs à demi brûlés, des livres perdus avant la splendeur de Rome. Les Gardiens de la Foi leur ont enseigné le mal et en échange leurs volontés étaient exaucées.

La renaissance

Comme un cancer en rémission, le culte a attendu un certain temps avant de s'étendre de nouveau, cette fois avec une férocité sans égal dans son histoire. Le culte a trouvé sa nouvelle force dans l'afflux de sang étranger entrant dans le port de Manhattan durant les premières grandes vagues de l'immigration américaine. Recrutés parmi les affamés, les éreintés et les pauvres, ces nouveaux membres adoptèrent les étranges croyances et les sinistres pratiques du culte.

À partir du 20 siècles, les Gardiens de la Foi étaient concentrés dans le patchwork de cultures du quartier de Red Hook dans Brooklyn. Les rues tortueuses autour du canal de Buttermilk étaient pleines de maisons décrépies et délabrées et de gens sans illusion.

La mort encore

En 1925, le culte avait apparemment atteint ses limites. Peut-être que ses chefs, âgés, ne comprenaient pas à quel point le monde avait changé depuis les jours de leur jeunesse. La police commença à enquêter sur les nombreuses disparitions, des descentes se produisirent, des cultistes moururent. Un acte de piraterie, incroyable à cette époque, partagea les gros titres avec l'histoire de l'effondrement d'un important groupe d'immeubles suite à un stupéfiant raid de la police.

Le culte éclata et se dispersa, s'éparpillant dans les miasmes de Brooklyn en un millier de minuscules groupes différents. Les anciens chefs de la secte, craignant des représailles, fuirent dans les tunnels qu'ils avaient creusés deux siècles auparavant avec les goules. En



Psychologie de la goule

Parfois dans ce chapitre, les goules de Manhattan décrites ci-dessus peuvent sembler naïves ou niaises. Il y a une bonne raison à ça : elles le sont.

Imaginez si, vers la fin des années 1700, la totalité de la population amérindienne du continent nord-américain avait abandonné ses terres et était descendue dans des cavernes souterraines, définitivement oubliée par les colons européens. Avançons rapidement de deux siècles. À cause de leurs propres lois et religions, ils n'ont eu pratiquement aucun contact avec l'Amérique moderne, sauf avec un occasionnel prisonnier interrogé.

Les développements du monde de la surface - société, culture, langue et technologie - leur passeraient par-dessus la tête. Ils seraient vraiment des étrangers dans un pays étranger.

C'est la situation dans laquelle se trouvent les goules de Manhattan. Rares sont celles qui ont la moindre idée de ce que sont la radio ou la télévision, par exemple ; les journaux sont toujours une nouveauté illisible pour la plupart d'entre elles. La poignée de goules qui a été convertie au siècle dernier est légèrement plus à jour, mais même leurs récits de vaisseaux volants et de tours qui frôlent le ciel sont considérés avec crainte, mais avec incompréhension par leurs camarades - et pour leur part, elles sont habituellement trop désorientées par leur conversion à la goulité pour faire beaucoup usage de leurs connaissances.

Les goules de Manhattan d'aujourd'hui ont généralement un niveau d'érudition très faible au sujet du monde humain dont elles se nourrissent. Celles qui ont accès à des cadavres en abondance sont dans une meilleure forme (comme les goules de Glendale au New Jersey), puisqu'elles prennent à l'occasion le temps de consommer les souvenirs des nombreux corps dont elles festoient. Mais les goules de Manhattan ont manqué de quantités suffisantes de tels corps pendant tellement longtemps qu'elles sont un véritable héritage du temps passé. La plupart sont les survivantes âgées qui avaient émigré d'Europe dans les années 1700 et elles ont peu appris de la société humaine dans les siècles suivants.

Bien que pathétiques et faibles selon la plupart des normes sociales de compréhension et de communication, les goules de Manhattan restent presque incroyablement adroites et compétentes. Elles sont en quelque sorte une armée de l'ombre parmi nous, naïves au sujet des défaillances de l'ennemi qu'elles combattent, mais sacrément expertes sur certaines questions anatomiques qui deviennent pertinentes aux pires moments.

surface, une maigre tradition verbale du culte s'est transmise à travers les générations et existe encore aujourd'hui. La vieille prière grecque du culte est encore entendue dans les rues de Brooklyn par les nuits de pleine lune : "Ô ami et compagnon nocturne, toi qui te réjouis des hurlements des chiens et du sang versé, toi qui erres parmi les ombres entre les tombes, toi qui te délectes du sang et sèmes la terreur chez les mortels, Gorgo, Mormo, Lune aux mille visages, accepte nos sacrifices favorablement !"

Les goules

À l'aube du 20 siècles, les goules s'étaient retirées au plus profond de leurs tunnels, résistant à peine face à l'empiétement de l'humanité et à son réseau toujours croissant d'égouts, de tunnels ferroviaires et de fondations. Plusieurs tunnels supérieurs des goules ont été délibérément effondrés pour empêcher leur découverte, alors que d'autres étaient inondés pour empêcher que les humains les utilisent facilement. Le savoir-faire des goules dans la construction de tunnels surpassait de loin celui des humains et c'est cette seule avance qui empêchait leur détection.

Étant donné que peu d'enterrements se produisaient désormais sur la minuscule île (trop de cimetières étaient pleins et il n'y avait plus aucun emplacement libre pour de nouveaux), la plupart des goules avaient des années auparavant définitivement déménagé de Manhattan vers les tunnels des cimetières de Long Island et du New Jersey. La viande fraîche était enterrée à l'extérieur des villes dans les terres intactes au-delà des fleuves et, grâce à leurs tunnels, les goules suivaient l'expansion de leurs proies.

Le désastre du culte à Red Hook mit presque à jour les réseaux raffinés de tunnels qui truffaient le secteur. De nouveau, juste à temps, les tunnels furent détruits et les survivants du culte humain furent emmenés par les goules, qui s'enfuirent alors à l'abri de leurs plus profondes grottes sous Manhattan.

C'est alors qu'une décision s'imposa. La petite communauté des goules restant à Manhattan se divisa selon un principe simple : certaines étaient sûres qu'elles devaient fuir les tunnels de New York pour toujours, alors que d'autres - les plus dévotes de leur espèce - étaient persuadées que les Grands Anciens reviendraient bientôt et que le plus grand festin de toute leur histoire les attendrait à la surface, prêt à être consommé. Un jour New York périrait et alors le repas final commencerait - et ne se terminerait jamais.

C'est cette conviction qui a divisé les goules. La plupart croyaient qu'il était trop dangereux de rester à Manhattan et que les tunnels devraient être détruits. Un exode commença : toutes les goules, sauf un petit nombre, s'échappèrent par les tunnels sous les fleuves, qu'elles détruisirent alors derrière elles. Cette poignée qui est restée en arrière a continué à patrouiller dans leurs tunnels. Les survivants du culte de Mogens Dekker sont restés avec

elles et au fil du temps ont appris les manières de leurs alliées : ils sont alors eux-mêmes devenus des goules.
Au cours des soixante années suivantes, les humains ont creusé le sol plus profondément et l'approvisionnement des goules en corps inhumés a diminué, mais leur foi s'est intensifiée. Les rares qui sont restées, connues sous le nom de Gardiens de la Foi - d'après le nom du culte humain qu'elles avaient absorbé - avaient l'assurance des fanatiques : bientôt un festin de cadavres les attendrait au-dessus et durerait un millier d'années.

Les goules aujourd'hui

La communauté goule sous Manhattan a très lentement crû dans les décennies suivant le schisme de 1925. Cette croissance est nécessaire, car les manières du monde supérieur changeaient de plus en plus rapidement comme le temps passait, et les coutumes et les langues des humains du dessus semblaient aussi inconstantes que de la cire liquide. Les habituelles méthodes des goules de vol des souvenirs des cadavres qu'elles consomment sont irréalisables, à cause du manque d'enterrements récents dans Manhattan, et ainsi leur capacité à apprendre des nouvelles du monde ensoleillé et de ses habitants a cessé.
À intervalles fixes, les goules recrutent dans les rangs de la population des sans-abri de New York. Elles le font par nécessité. Elles ont besoin d'agents capables de circuler à la surface sans attirer l'attention. En outre, elles ont besoin d'informations sur le monde d'en haut, sur l'application de la loi, sur les projets de construction, mais surtout sur les cimetières.
Les rares cimetières qui existent à Manhattan sont minuscules, anciens et quasiment vides. Aujourd'hui, les goules de New York n'ont presque plus rien à manger. Avec leur métabolisme inhumain, cette famine les a affectées d'étrange manière. Elles ne meurent pas, mais la faim les a rendues folles et leurs corps (autrefois riches de graisse) n'ont plus que la peau sur les os. Seule leur ferveur religieuse les a soutenues et les a retenues de satisfaire leurs appétits inhumains en expédiant *ad patres* des humains vivants dans les tunnels du métro. Ce n'est pas dans leurs manières de chasser et de tuer, prêchent les aînées : elles sont des nécrophages, des mangeuses de charogne.
Les goules de Manhattan ne peuvent vraiment compter que sur les maigres cueillettes d'humains qui décèdent de mort naturelle dans les tunnels, où résident beaucoup de sans-abri. Mais il y a une autre source.

Les Hérétiques

Souvent, ceux que les goules recrutaient pour devenir la prochaine génération de l'espèce trouvaient leur violent désir de viande humaine trop lourd à porter. Sans la ferveur religieuse de leurs chefs, les nouvelles goules trouvaient cette fébrile fringale frustrante, ce qui les

Les Hérétiques : une nouvelle race ?

Les Hérétiques semblent être une nouvelle et étrange ramification de l'espèce goule. Au lieu de fouiller et de manger les cadavres décomposés des morts comme font les vieilles goules, les Hérétiques, dominées par une faim inhumaine, sont devenues des prédatrices qui se nourrissent d'humains vivants, les chassant et les tuant dans les bas-fonds de la ville de New York.
La transformation d'humain en goule est généralement un processus long et déstabilisant dans lequel le corps se métamorphose lentement, transformé par les produits chimiques subtils et bizarres sécrétés par la chair pourrie qui est le seul aliment du régime des sujets. Parfois ce processus prend des décennies, avant que les changements physiques finaux apparaissent dans la nouvelle goule, parfois seulement des semaines.
Cependant, les changements intervenus chez les Hérétiques sont différents. Leur régime à base de chair fraîche et de sang les a modifiées d'une façon qu'on ne rencontre pas chez la goule commune, leur donnant une vitesse et une force plus grandes, mais limitant l'amélioration des sens habituellement accordée par la transformation. En outre, leurs «compétences sociales» parmi la société goule sont considérées au mieux comme minables et peu survivent assez longtemps au sein de la culture goule pour apprendre le langage goule ou les compétences de minage naturelles de leur espèce, faisant d'elles des parias sociaux de la race goule.
Mais ceci importe peu maintenant, car leur nombre augmente (elles recrutent beaucoup plus librement) et leur connaissance du monde supérieur surpasse aisément celle des anciennes goules qui vivent sous Manhattan, leur donnant l'avantage dans toutes les batailles à venir entre l'ancien clan et ces quelques jeunes parvenues. De plus, elles ne sont presque jamais affamées.

Goules Hérétiques, Prédateurs Souterrains

Caractéristiques	Jets de dés
FOR	3D6+10
DEX	2D6+10
INT	2D6+3
CON	2D6+10
POU	2D6+2
TAI	2D6+10

Points de Vie moyens : 17
Déplacement : 10
Impact moyen : +4
Attaques : Griffe 35%, 1D6 + impact - Morsure 40%, 1D6
Armure : Les armes à feu et les projectiles font demi-dommages. De plus, les Hérétiques ne souffrent pas de choc et continueront à combattre quelle que soit la gravité des dommages, aussi longtemps que leurs PdV demeurent au-dessus de 0.
Sortilèges : Coupées de leur héritage, les Hérétiques ne disposent d'aucun sort et ne sauront même pas répondre à l'antique sortilège de Contact si elles sont appelées.
Compétences : Athlétisme 40 %, Écouter 45%, Flairer les Humains Vivants 55%, Se Cacher 45%, Trouver Objet Caché 35%, Vigilance 37 %, plus toutes les compétences apprises dans la vie.
Perte de Santé Mentale : 0/1D4

conduisait à des actes violents, en violation des principes de base de leur race adoptive. "Les Hérétiques" sont nées de cette faim.

Tandis que les goules qui avaient trouvé une consolation dans les enseignements des Gardiens de la Foi et de l'antique culte de Mordiggian mouraient de faim, la jeune race des nouvelles goules engraissaient grâce à la viande fraîche enlevée sur les quais du métro, dans les ruelles abandonnées de la surface la nuit et dans les rangs infinis des sans-abri de la ville. Enfin, quand l'attention de la police s'est fixée sur plusieurs meurtres dans le train express Broadway Nassau Street près du Cimetière St Paul, les aînées de la tribu goule de Manhattan ont expulsé pour toujours les Hérétiques - celles qui chassaient leur viande - de leurs terriers. Selon la perspective limitée des anciennes goules, l'expulsion des terriers était la pire punition imaginable.

Les Hérétiques sont des voyageuses récentes sur la route de la goulité et la plupart peuvent encore passer pour humaines. En utilisant ce camouflage, elles chassent pendant la journée dans les souterrains et les tunnels de la ville et, parfois, la nuit à la surface dans les coins les plus minables de Manhattan, à la recherche de proies fraîches. Leur animosité ouverte envers les Gardiens de la Foi et le culte de Mordiggian n'est surpassée que par leur mépris de l'humanité.

Les Hérétiques tuent pour l'amusement, pour apaiser leur soif de sang et pour se nourrir. En peu de temps, elles sont devenues fortes et maintenant qu'il est trop tard, les Gardiens se sont multipliés pour les effrayer. Bientôt une confrontation mettra en pièces pour toujours ce qui reste de la communauté goule de Manhattan.

Les terriers

Les terriers et les passages des goules sous Manhattan sont des séries de minuscules conduits tortueux (diamètre 1,5 m) qui démarrent habituellement à plus de 75 m en dessous du niveau de la rue. De temps en temps, certains de ces conduits sont éventrés par des humains lors de travaux de pose de conduites, de câbles ou de fondations, mais peu y ont prêté attention, simplement parce qu'ils ne mènent nulle part. Dès que les goules remarquent l'intrusion en cours, elles bouchent les deux extrémités avant que les humains puissent aller loin. Ces terriers ne sont pas adaptés pour une utilisation humaine : sans une grande expérience de l'alpinisme et sans équipement, il est totalement impossible de s'y déplacer. De nombreux conduits s'étendent entièrement à la verticale ou selon des pentes à angles variables. Presque aucun n'est droit ou de niveau et certains cheminent en d'écœurantes boucles, se divisant en des douzaines de sections partant dans toutes les directions.

Parfois, il y a une grande «salle». Ces sections grossièrement circulaires de cavernes ne font habituellement pas plus de 9 m de large pour 4,80 m de haut. Certaines sont extraordinairement décorées d'art goule et d'autres sont utilisées pour le culte de leur sombre dieu, Mordiggian.

Il y a plusieurs complexes de terriers goules regroupés sous Manhattan. Les plus grands cernent les plus profondes zones sous la 98e Rue Est et Lexington Avenue. À partir de ce réseau de tunnels, des douzaines de petits «corridors» mènent sur de grandes distances à d'autres petits passages. Un passage pratiquement abandonné du centre-ville se trouve sous le Cimetière St Paul sur Fulton et Church Street. Il est également relié à une galerie sous le Cimetière de Trinity Church sur Rector Street et Broadway. Ces cimetières ont depuis longtemps été dépouillés de leurs cadavres.

Les goules affaiblies de New York essayeront de barrer tous les accès à leurs tunnels si elles découvrent des intrus dans leurs terriers. Si les envahisseurs accèdent aux plus profonds tunnels ou sont isolés, les goules attaqueront en force. Les goules ne sont pas assez nombreuses pour repousser un assaut humain précis et résolu. Au total, la population souterraine de Manhattan compte seulement trente-neuf individus, Hérétiques et Gardiens inclus.

L'effondrement Doolittle et le Club de l'Apocalypse

En 1941, la terre s'est effondrée sous un nouvel entrepôt de stockage de la compagnie Doolittle sur la 98e Rue Est et Lexington. Depuis le premier jour le projet était plongé dans les problèmes. La nuit, l'équipement était saccagé en dépit de la sécurité renforcée. Plusieurs fondations qui la veille semblaient solides et stables, s'enfonçaient dangereusement. À la fin, quatorze ouvriers furent tués dans un énorme éboulement lorsque le site entier sombra dans le sol. L'effondrement Doolittle de 1941 a fait la une des journaux, éclipsant même la guerre mondiale croissante qui avait si récemment fait les gros titres américains. Le projet de construction Doolittle a été abandonné et le terrain a promptement été cédé pour une misère à un consortium en 1942.

Les derniers vestiges des tunnels de l'ancien culte hollandais, et par leur intermédiaire, le dernier accès aux nombreuses artères des terriers des goules, étaient situés sous ce site. Les goules sabotaient la construction pour faire fuir les humains, mais à la place elles ont attiré hors des ombres un mal plus important. Le nouveau propriétaire vint par une nuit sans lune sur le site fermé et appela les goules en utilisant les anciens arts : elles n'eurent d'autre choix que de se conformer au rituel. Stephen Alzis, qui allait bientôt être connu des goules comme le «Fils du fils» ou «Celui qui observe», fit une immense impression sur leur société.



Maintenant les goules entre terreur mortelle et crainte religieuse, Alzis exigea qu'elles lui permettent de construire sur ce sol à cause de son importance rituelle et qu'elles lui accordent l'accès aux tunnels du culte hollandais. En retour, de temps en temps, il leur apporterait - aux plus dévotes d'entre elles - des cadavres fraîchement décomposés. Il veillerait aux meilleurs intérêts des goules en échange de leur fidélité. Ou bien il les détruirait.

Le chef des goules prit alors Alzis pour un amateur et paya cette erreur de sa vie. Après la mort de leur chef, il n'était plus question de choix pour les goules de Manhattan. La mort servit à la fois de rituel et d'éducation : Alzis et les goules restantes festoyèrent du cadavre de leur ancien chef, partageant ses souvenirs et son esprit en consommant son cerveau.

En 1951, le consortium d'Alzis, Whole Earth Enterprises, a construit un grand bâtiment sur cet emplacement et, grâce à ses contacts naissants avec le crime organisé et la Mafia (qui le considérait alors comme une sorte d'enfant prodige), Alzis est parvenu à garder secrets certains détails bizarres du bâtiment. Les nouvelles fondations ont été étendues jusqu'aux anciens tunnels de pierre hollandais, reliant très progressivement le passé au futur. Cet édifice est devenu la base de ce qui deviendrait le Club Apocalypse.

Aujourd'hui, profondément enfoui sous le Club qui a maintenant trente ans d'existence, derrière une porte coupe-feu blindée de couleur rouge, les Gardiens de la Foi affamés piaillent et mendient parfois, dans l'attente que leur maître daigne leur accorder quelque morceau.

Les tunnels hollandais

Ces labyrinthes ont été construits par le culte hollandais entre le 2 août 1641 et septembre 1714. Ces tunnels baroques pavés de pierre rejoignent la surface en un seul lieu - le sous-sol du Club Apocalypse - et s'étendent en profondeur sous une grande partie du secteur de la 98e Rue Est et Lexington Avenue en un complexe de petits couloirs, d'alcôves et de salles, jusqu'à environ cent mètres sous Manhattan. Les goules se tiennent à l'écart de ces tunnels, sauf certains des cultistes originaux des Gardiens de la Foi, qui sont maintenant des goules eux-mêmes. Ces rares survivants peuvent parfois y être trouvés, méditant sur le destin de Dekker Mogens, leur chef depuis longtemps parti, ou exécutant leurs rites primitifs aux dieux oubliés. Les goules accèdent à ce complexe par plusieurs entrées de galeries qui font la jonction entre les tunnels hollandais et la ligne de métro de Lexington. Ces galeries sont aménagées afin de s'effondrer sur l'ordre des goules et peuvent être détruites sur-le-champ.

Les tunnels hollandais sont habilement construits et la majeure partie des dalles de pierre et des maçonneries est artistiquement travaillée. Des fresques sont visibles par endroits, bien que l'atmosphère ait prélevé son tribut sur les couleurs originales du lieu. Beaucoup de colonnes peintes se sont fanées, les portes en bois ont pourri, les peintures se sont craquelées et transformées en poussière. Les artisans ou les historiens d'art examinant le travail discerneraient immédiatement ses

racines hollandaises, car ce sont des peintres, des miniaturistes et des sculpteurs bien connus.

Ces tunnels étaient utilisés dans des buts rituels, pour cacher certains articles et de la contrebande du monde du dessus et comme voie d'évasion, si le domaine qui, par le passé, se tenait au-dessus était assiégé par les autorités. Dans les jours anciens, les tunnels s'étendaient sous un cimetière voisin, duquel une moisson de corps pouvait être récoltée en secret. Ce cimetière a disparu depuis longtemps : il ne reste que les tunnels et quelques vieux os.

Aujourd'hui, les niveaux les plus élevés du complexe hollandais sont utilisés par Belial, Alzis et la Destinée pour favoriser leurs machinations par des rituels, des rencontres et le stockage d'articles de valeur. Les membres des échelons inférieurs de la Destinée évitent les plus profonds niveaux du complexe car des personnes y ont disparu. Seul Alzis peut aller et venir comme il le désire dans tout le complexe.

La majeure partie du dédale de vieilles salles de pierre est éclairée par des guirlandes d'ampoules nues accrochées dans tous les couloirs usés par le temps. En outre, des lignes téléphoniques peuvent traîner ça et là, descendant des niveaux supérieurs, sans aller plus loin que le second niveau sous les sous-sols du club.

Il faut noter que le labyrinthe de salles hollandais se trouve sous les trois sous-sols modernes du Club de l'Apocalypse (18 mètres sous la rue). Passé une corde de soie rouge, au troisième et dernier sous-sol contemporain du Club de l'Apocalypse, les nouvelles pierres cèdent la place aux vieilles pierres, en une vague chaîne de croyances, d'usages et d'antiques traditions similaires.

Le premier niveau hollandais (23 mètres sous la rue) comporte vingt-deux oubliettes de part et d'autre d'un couloir tortueux. Les cellules elles-mêmes sont anciennes, mais elles ont été récemment rénovées pour être utilisées. Chacune est équipée d'une porte en acier moderne de 75 mm fermée à clef de l'extérieur, d'un unique bat-flanc en bois suspendu au mur et d'une évacuation qui traverse un réseau de tuyauterie improvisée donnant dans la toute proche ligne de métro de Lexington, dont le grondement peut être entendu à ce niveau toutes les trente minutes environ.

Le sanctuaire de Belial, un magnifique bureau immaculé, se trouve deux étages sous le dernier sous-sol du Club de l'Apocalypse (26 mètres sous la rue), dans un tout nouveau couloir de conception moderne. Le bureau, totalement climatisé et insonorisé, semble provenir de l'angle d'une tour, excepté qu'il manque de fenêtres, et est décoré avec goût avec de nombreux Basquiat, Warhol et Kleer hors de prix. S'y trouvent également la collection de livres rares de Belial, des artefacts et des dossiers personnels. Belial est souvent ici pendant la journée, faisant ses apparitions (celles qu'il daigne faire) la nuit. Il descend rarement plus profondément que le troisième niveau du complexe.

Toujours au deuxième niveau hollandais se trouve ce qu'on appelle seulement «les Puits». Ces cinq puits cylindriques, lisses et béants sont profonds de neuf mètres. Dans les profondeurs de ces vénérables prisons, les parois sont zébrées d'éraflures maculées de sang, apparemment pas toutes faites par des hommes, mais aussi par des créatures qui semblaient aussi posséder un pouce. Les nombreuses expériences ratées des Gardiens de la Foi vivaient toutes leurs longues vies contre nature au fond de ces puits, dans un état qui peut seulement être décrit comme L'Horreur Vivante. Un de ces puits s'ouvre sur un minuscule passage goule, qui descend à son tour vers un des principaux terriers goule sous la 98e Rue.

Au troisième niveau hollandais, à environ 29 mètres sous la rue, se trouve «l'Église», comme on la surnomme. Cette grande salle est abondamment décorée de fresques, de sculptures et d'inscriptions. Le désordre règne parmi les bancs pourris et l'autel détruit, mais les murs affichent un stupéfiant niveau de conservation. Les inscriptions murales en hollandais et en grec indiquent que les Gardiens de la Foi sont «Ceux qui attendent le temps où la porte s'ouvrira». Les écrits sur les murs et le plafond professent le culte d'un Dieu connu sous le nom de «Celui dont le visage est glorieux» ou «Celui qui ouvre la voie». Une plaque en bronze terni près du narthex (Portique qui s'interpose entre le porche et la nef d'une église) porte, écrits en hollandais désuet, les noms de tous les vingt-sept membres originaux des Gardiens. Les sculptures sont toutes de belle facture et semblent presque être de style moderne. Chacune dépeint une figure bizarre, ambiguë quel que soit l'angle sous lequel elle est observée. Au-dessus de l'autel brisé, la prière rituelle du vieux culte est gravée en grec dans la pierre :

Ô ami et compagnon nocturne, toi qui te réjouis des hurlements des chiens et du sang versé, toi qui erres parmi les ombres entre les tombes, toi qui te délectes du sang et sèmes la terreur chez les mortels, Gorgo, Mormo, Lune aux mille visages, accepte nos sacrifices favorablement !

Le quatrième niveau hollandais (35 mètres sous la rue) est évité pour des raisons pas tout à fait claires. La plus grande salle de ce niveau est circulaire et contient seulement une petite estrade en pierre de conception raffinée sur laquelle repose une petite boîte en teck dotée d'un couvercle. La rumeur veut que la boîte, une fois ouverte, possède de terribles pouvoirs. On ne connaît personne qui l'ait ouverte et la pièce est rarement utilisée par la Destinée.

Après le quatrième niveau les salles continuent, mais il est rare que quelqu'un excepté Alzis ose s'aventurer plus profondément que le troisième niveau. La rumeur dit que le bureau d'Alzis est quelque part plus bas, ainsi que, apparemment, le bureau du Directeur, le véritable propriétaire du Club de l'Apocalypse, dont le nom est inconnu.

Utiliser les gardiens

Il y a plusieurs manières, certaines évidentes et d'autres moins, d'insérer les Gardiens de la Foi dans votre campagne Delta Green. Voici quelques suggestions.

Le boucher du métro

Les exploits de ce tueur brutal sont bien connus des investigateurs. Son *modus operandi* est de tuer et de déchiqueter des passagers isolés, tard la nuit sur le réseau métropolitain du centre de Manhattan. Les restes des victimes sont si horribles à regarder que le coroner de New York en a même rendu son déjeuner. Les investigateurs sont ici pour attraper un meurtrier, un tueur qui par le passé était humain, mais qui est maintenant quelque chose d'autre.

Le tueur du métro est un Hérétique solitaire qui chasse sa proie la nuit, se nourrissant au plus profond d'un tunnel abandonné à quelques pas de la ligne de Canal Street. Peut-être que les investigateurs obtiendront de curieux conseils de sources anonymes qui les conduiront à l'Hérétique. Les plus vieilles goules du terrier d'origine de Manhattan ne veulent rien avoir à faire avec des meurtriers et sortiront de leur réserve pour traduire l'Hérétique en justice, s'il le faut en s'associant avec des humains pour le capturer.

La terre promise

Une sorte de singe erre en liberté dans le Queens. Personne ne sait d'où il vient ; tous les zoos affirment qu'il n'est pas à eux, mais neuf témoignages différents en sept nuits obligent les autorités à croire les rapports. Jusqu'ici il n'a attaqué personne, mais qui sait ce qu'il fera ?

En réalité, le «singe» est une goule esseulée des Gardiens de la Foi de Manhattan à la recherche de «La Terre Promise» du cimetière de Glendale. Traversant furtivement le fleuve à la fin de la nuit et comptant trouver le cimetière juste après le pont de Manhattan, la goule a été stupéfaite de découvrir un labyrinthe sans fin de bâtiments, identique à celui qu'elle avait laissé derrière elle.

Désormais perdue et craignant d'être capturée, la goule se cache le jour dans les bennes à ordures et les égouts et, la nuit, recherche la terre promise apparemment mythique de Glendale (la Légende de la Terre Promise est expliquée dans l'encart page suivante).

De quoi s'agit-il ?

Passé dans un premier temps pour être encore un suicide dans le métro, le corps retiré de sous le train J laisse perplexes même les médecins du Colombia Medical. Ils conviennent tous qu'il devait être humain. Quoi que cela ait été, il se tenait droit et avait des pouces, après tout.

La note sur le corps était presque aussi inhabituelle que sa provenance. Une fois traduites, les pattes de mouche en néerlandais suranné, racontent l'histoire d'un certain Dehan Vander Klei. Elles révèlent que la créature trouvée sous le train était en fait née à Copenhague en 1502, qu'il était un magicien réputé et qu'il était suicidaire. Naturellement, la note ne peut pas être vraie.

D'où venait-il ? Quels autres indices peuvent être trouvés sur sa personne ?

Tunnels et agitation

Les Hérétiques essayent de creuser des terriers depuis leurs propres centres-villes. Leurs

Ce qu'il y a dans la boîte

Quelles horreurs résident dans la boîte en teck sous le Club de l'Apocalypse ? Quels pouvoirs possède-t-elle ? C'est au Gardien de décider, mais voici deux suggestions.

La boîte du Dieu

La boîte, une fois ouverte et inspectée, est une liaison directe vers Yog-Sothoth, le Tout-en-Un. La vision révèle la vraie forme du Dieu, sans déguisement ou voile protecteur. Ce qui coûte 1D10/1D100 points de Santé Mentale au spectateur. La boîte était utilisée lors de l'initiation finale par les Gardiens de la Foi.

Quelque chose à l'intérieur

La boîte contient tout juste une créature originaire d'une dimension coïncidente, liée d'une manière complexe et subtile. Quand la boîte est ouverte, la créature, une horrible monstruosité gélatineuse, se déverse à l'extérieur. Elle essaye d'engloutir la personne qui tient la boîte et tous ceux qui sont assez proches pour être attrapés par ses pseudopodes. Après avoir consommé 1D3 investigateurs, assouvie, elle retourne dans sa boîte.

La Créature dans la Boîte

FOR 47 CON 26 TAI 40 INT 10
POU 12 DEX 7 Déplacement 11 PdV 33
Impact : +4D6
Attaques : Engloutir 49%, 3D6 + impact
Armure : La créature n'a aucune armure, mais clignote en et hors phase avec l'univers matériel. Au début de chaque round, le Gardien doit faire un jet de pourcentage. Si le résultat est inférieur ou égal à 60, la créature est en phase et peut attaquer et être attaquée. Si le jet est supérieur à 60, la créature - bien qu'encore visible - n'est pas vraiment présente et ne peut ni attaquer ni être attaquée. Comme son aspect ne change pas, les investigateurs n'auront aucune façon de savoir si la créature est vraiment présente ou non à chaque round.
Perte de Santé Mentale : 1D3/1D10

La terre promise

Au-delà de l'East River, une grande communauté de goules entretient plusieurs énormes terriers sous certains des plus grands cimetières du monde. Ces goules sont celles qui, craignant leur découverte par l'humanité, se sont enfuies de Manhattan lors de l'incident de Red Hook, il y a des décennies. Elles se sont établies dans les cimetières vierges de Long Island qui s'étaient étendus et combinés au cours des années, couvrant des kilomètres de terrain. Quelques cimetières sont aussi grands que de petites villes. Comme leurs cimetières, ces communautés goules ont proliféré et prospéré, suivant les enterrements et savourant un festin nocturne de chair décomposée.

Ces communautés goules vivent dans plusieurs secteurs différents, mais leur terrier central est établi sous une série combinée de cimetières en bordure les uns des autres et séparés de la ville environnante par des échangeurs autoroutiers et des voies de chemin de fer. Situé à Glendale, dans le Queens, cet énorme cimetière englobe les cimetières suivants : cimetières Union Field, Beth-El, Mach-Pelah, Mont Carmel, Mont Neboh, Cypress Hills, Mont Lebanon, des Evergreens, Trinity, National, Salem Field, Mont Judah, Knollwood Peak, Hongrois, Mont Hope, Maimonides et de B'nai Jeshurum et Shereth Israel.

Long de plus de huit kilomètres, sur trois en son point plus large, ce secteur comprend également le réservoir Ridgewood, un grand bassin cimenté qui alimente en eau deux villes voisines. Sous ce colossal cimetière s'étend une métropole goule concurrencée uniquement par les autres grands terriers du Nouveau Monde comme ceux sous Boston. Ici les goules sont grandes et puissantes, gorgées de tout ce qu'elles peuvent manger et ont depuis longtemps oublié leurs sœurs perdues de l'autre côté du fleuve. Elles ne recrutent pas de nouveaux membres, n'interfèrent pas dans les affaires humaines ou ne tuent pas d'humains pour se nourrir. Il n'y a aucun Hérétique ici.

Elles ne feront rien qui risquerait de les faire repérer, sauf pour sauver l'une des leurs. Durant toutes les années passées sous les pieds des humains qui ne se doutaient de rien, il n'y a eu que deux incidents impliquant des démêlés avec «le fruit vert» de l'humanité. L'incident de Red Hook a implanté une profonde crainte d'être découvertes dans leurs cœurs et leurs méthodes sont aussi prudentes qu'elles sont clandestines. Cependant, si elles sont découvertes, elles ne reculeront devant rien pour préserver leur secret.

compétences plus que médiocres provoquent une coupure de courant dans le secteur. Une équipe de maintenance de la compagnie Edison descend étudier le court-circuit et, après plusieurs transmissions radio paniquées, ne donne plus aucun signe de vie.

Une équipe de la police de la Transit Authority (Société de transports en commun) envoyée en bas ne donne plus de contact après plusieurs rapports aussi alarmistes. Tandis que l'équipe SWAT est mise en alerte, un sympathisant de Delta Green du NYPD (*New York Police Department* ou Département de la Police de New York) appelle les investigateurs. Quelque chose d'étrange se passe. Les investigateurs peuvent-ils proposer une excuse plausible pour entrer en scène et sauver la situation ?

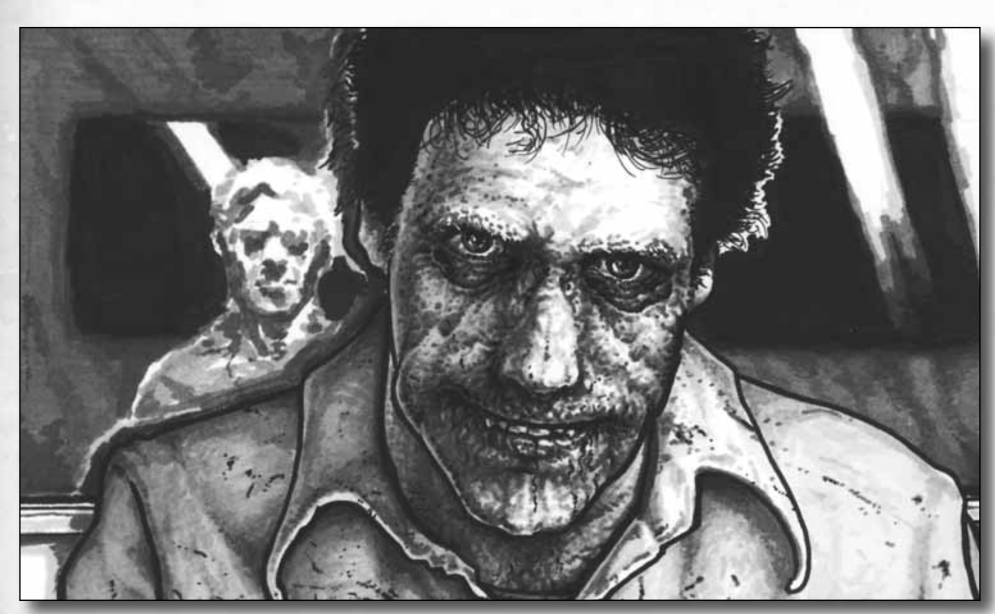
La marque de Mordiggian

Un homme agressé sur la ligne de métro de Lexington devient fou furieux alors qu'il est en observation à l'hôpital Saint Vincent et tue deux infirmiers. Il s'enfuit après en avoir en partie mangé un. L'homme, un brave gars aux manières douces sans casier judiciaire, déroute la police par ses actions. On pense qu'il souffre d'une sorte de traumatisme provoqué par son agression. Les photographies du thorax de la victime révèlent une marque bizarre incisée dans la peau par ses agresseurs inconnus.

En réalité, l'homme est sous l'influence de Mordiggian. L'attaque était un rituel du culte qui a mal tourné. La pauvre victime est maintenant un avatar involontaire de Mordiggian. Craignant la lumière et mangeant de la chair, il ne s'arrêtera pas avant d'être tué.

Les informateurs

Si les agents de Delta Green peuvent apprendre qu'une guerre oppose les Gardiens et les Hérétiques, ils pourraient souhaiter forger une alliance avec un camp ou l'autre. La valeur d'une alliance avec les Hérétiques est discutable (sauf comme préparation à une trahison ultérieure), mais une alliance avec les Gardiens pourrait être d'un immense profit. Correctement manœuvrés, les Gardiens pourraient renoncer à tous leurs secrets sur la nature de la société et des coutumes goules. Naturellement, l'élaboration d'une telle alliance sera une affaire très délicate. La nouvelle "Crise d'Identité" dans l'anthologie Delta Green : Alien Intelligence explore cette possibilité.





Talbot

Goule Mineure, Gardien de la Foi de Manhattan, 325 ans
Race : Goule
Nationalité : Française

Éducation : aucune

Caractéristiques

CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	11
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	94 %
Culture artistique	
Sculpture	64 %
Discrétion	45 %
Écouter	61 %
Métier	
Charpenterie	31 %
Creuser	61 %
Menuiserie	56 %
Repérer la putréfaction	88 %
Mythe de Cthulhu	13 %
Se cacher	59 %
Trouver Objet Caché	37 %
Vigilance	40 %

Langues

Français désuet	65 %
Goule	48 %
Néerlandais désuet	34 %
Anglais	22 %

Combat

• Griffes 56 %
Dégâts 1D6 + impact
• Morsure 39 %
Dégâts 1D6 + impact + harcèlement automatique (1D4) en cas d'échec d'un jet de FOR contre FOR

Talbot

Talbot est né à Boursay dans le Loir-et-Cher en France en 1663 et a été placé en apprentissage chez un charpentier à l'âge de treize ans. Ayant remporté un contrat pour la construction d'un conservatoire et d'un jardin au Palais Royal à Paris, le maître de Talbot y déplaça son atelier, Talbot suivit.

Talbot habitait à Paris depuis un certain temps, lorsqu'en 1685 une épidémie frappa la ville. Cette peste provoqua la mort de plus de 25 000 personnes. Le maître menuisier disparut avec les fonds avancés, en laissant Talbot et ses camarades apprentis livrés à eux-mêmes.

Talbot a survécu un temps en mendiant et en volant. A l'âge de vingt et un ans, il était devenu un voleur habile et vivait dans le Cimetière St Aleph au sud de Paris. Il l'aimait parce que ceux qui le fréquentaient étaient des solitaires, des paumés et ceux que la maladie ne pouvait pas revendiquer, car tous les autres s'en tenaient éloignés. Quant à lui, Talbot sentait qu'il était d'une façon ou d'une autre immunisé contre la maladie mortelle et pouvait même parcourir les piles de cadavres couverts de chaux la nuit, à la recherche d'objets de valeur oubliés.

En 1684, les incursions nocturnes de Talbot étaient devenues fréquentes. Habitant dans un ancien sépulcre de pierre, il sortait la nuit pour rechercher sur les centaines de corps en attente d'inhumation, des valeurs qu'il pourrait échanger contre de la nourriture.

Talbot ne se rappelle pas quand il a commencé à manger de la chair humaine, seulement que c'était l'hiver et que la nourriture était rare. Les tempêtes de neige, le manque de bois de chauffage et de nourriture l'avaient transformé en un animal incohérent, uniquement préoccupé à assouvir ses motivations de base. Il a bientôt été introduit dans la communauté goule, qui pendant tout ce temps avait prospéré sous le cimetière. Elles lui ont inculqué les voies de Mordiggian au cours des vingt années suivantes.

En 1704 Talbot a été choisi par son terrier pour aller dans le Nouveau Monde avec un initié du culte de Yog-Sothoth, Mogens Dekker. Passagers clandestins sur un bateau, Talbot et les siens se sont nourris jusqu'à leur arrivée de cadavres destinés à la recherche médicale.

Talbot a œuvré de concert avec les Gardiens de la Foi pour construire leurs plus profondes installations et les vastes tunnels sous les fleuves de New York. C'est à cette époque que Talbot a commencé à avoir des visions de Mordiggian. Après avoir aidé les Gardiens de la Foi, les goules ont commencé à étendre leurs petites galeries sous Manhattan en une métropole, se nourrissant de la population croissante de la surface. Talbot se consacrait à la construction d'un grand temple profondément sous Manhattan et à ce jour il y travaille toujours.

Quand l'incident de Red Hook s'est produit, Talbot et quelques-unes unes de ses compagnes ont refusé de quitter Manhattan. Ses raisons étaient religieuses : le Dieu l'avait amené ici par des visions d'un grand temple sous Manhattan, c'est pourquoi il devait rester sous New York.

Aujourd'hui, Talbot peut parfois être rencontré en train de collecter des objets dans les profondeurs du métro de Lexington ou d'échanger du métal, du verre et du bric-à-brac avec les clochards des tunnels. Avec ces trouvailles, Talbot décore son autel à Mordiggian qu'aucun œil humain n'a jamais contemplé, 122 mètres sous la 98e Rue.

Armure :
Les armes à feu et les projectiles font demi-dommages, arrondir à l'unité supérieure.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6

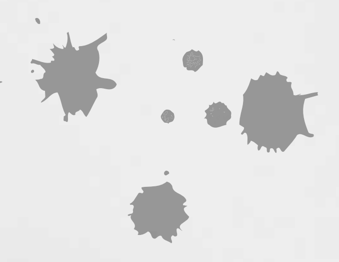
Description physique

Talbot est une petite goule au corps émacié par les ravages de la famine. Sa peau est tendue sur les os et ses muscles saillent, suggérant la force en dépit de sa petite stature. Ses cheveux sont d'un blanc éclatant, sa peau est d'un jaune maladif et ses yeux écartés d'un profond gris cancéreux réfléchissent la lumière comme ceux d'un animal. Son visage et mains sont ses attributs les plus inhumains. Ses mains se terminent par des griffes osseuses dentelées et acérées et sont utilisées pour creuser directement à travers la pierre la plus dure. Son visage est déformé par ses dents et ses mâchoires énormes, prognathes à en être obscènes. Ses lèvres sont fendues et couvertes d'ulcères. Talbot parle avec un zézaiement, ce qui le rend difficile à comprendre par ceux qui ne sont pas de son espèce.



Sortilèges

Appeler/Congédier Mordiggian, Consommer les Souvenirs, Contacter une Goule mineure, Flétrissement, Signe de Voor.



Edda VanCarstens

Edda VanCarstens est née à Copenhague en 1597. Elle quitta son domicile en 1611 pour fuir son beau-père. Elle rencontra par hasard un prétendu messie dans les rues de Copenhague : Mogens Dekker. Dekker guidait une troupe de plus de vingt âmes qui adoraient une divinité connue sous le nom de "Yog-Sothoth". Il pourvoyait aux besoins de ses gens et en retour ils l'adoraient lui et son Dieu.

Edda reçut ses premiers aperçus du Mythe par l'intermédiaire de Dekker. Il avait spécialement pris du temps pour lui enseigner les voies de la magie, car il croyait qu'elle possédait un grand pouvoir. Elle se montra une élève douée. Elle lisait tout ce que Dekker pouvait lui fournir en rentrant de ses nombreux voyages sur le continent.

En 1636 elle est partie pour le Nouveau Monde avec les Gardiens de la Foi. Son nom orne la plaque dans l'église abandonnée des tunnels hollandais. C'est là qu'elle a vécu et fait ses dévotions, jusqu'à la nuit où Dekker et la majeure partie de ses acolytes disparurent sur les côtes du New Jersey.

Edda a repris le culte à Red Hook, dans Brooklyn. Conduisant les rituels dans leurs anciens tunnels, Edda enseignait les rites à ceux que la société évitait : le vaste sous-prolétariat immigré de New York. C'est d'elle que les Chinois et les Yezids ont appris le grec, les prières à la Lune aux Mille Visages.

Quand la police a fait une descente dans les vieux taudis de Red Hook, Edda s'est enfuie avec les goules dans les terriers de New York, et elle y est restée. Pendant des décennies elle a adopté les manières des goules et son corps a changé. Elle est maintenant une vraie goule et suit les mœurs goules.

Bien qu'elle adore toujours Yog-Sothoth, Edda sert également Mordiggian et peut être rencontrée les jours saints en train de prier les deux divinités.

Armure :
Les armes à feu et les projectiles font demi-dommages, arrondir à l'unité supérieure.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6

Description physique

Edda est une vieille bique minuscule qui revêt rarement des vêtements humains. Son visage n'est guère qu'une mâchoire en forme de pelle avec d'énormes dents pointues, des yeux brillants dorés et une tignasse grise hérissée. Ses doigts se terminent par de longues griffes aiguisées.



Sortilèges

Appeler/Congédier Mordiggian, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Bénir la Lame, Consommer les Souvenirs, Contacter une Goule mineure, Création de Portail, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Poing de Yog-Sothoth, Résurrection, Signe de Voor, Voler la Vie.





Edda VanCarstens

Goule Mineure, Gardien de la Foi de Manhattan, 401 ans
Race : Goule
Genre : Femelle
Nationalité : Hollandaise

Éducation : aucune

Caractéristiques

CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	06	Corpulence	30 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	08
Santé Mentale	00

Compétences

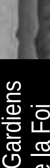
Athlétisme	63 %
Discrétion	52 %
Écouter	33 %
Métier	
Creuser	51 %
Repérer la putréfaction	75 %
Mythe de Cthulhu	29 %
Pister	83 %
Sciences formelles	
Chimie	12 %
Se cacher	49 %
Trouver Objet Caché	31 %
Vigilance	51 %

Langues

Grec	49 %
Néerlandais désuet	45 %
Latin	43 %
Goule	39 %
Français désuet	21 %
Anglais	12 %

Combat

- Griffes 49 %
  Dégâts 1D6 + impact
- Morsure 40 %
  Dégâts 1D6 + impact + harcèlement automatique (1D4) en cas d'échec d'un jet de FOR contre FOR





Mark Lloyd Isenhan

Goule mineure, Hérétique de Manhattan, 69 ans (en paraît 30)
Race : Goule
Nationalité : Américaine

Éducation : diplômé du lycée de Copper Hills, Illinois
Ancienne profession : Soldat de l'armée américaine

Caractéristiques

CON	17	Endurance	85 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	19	Puissance	95 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	16
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	40 %
Bricolage	29 %
Conduire automobile	48 %
Discrétion	65 %
Écouter	71 %
Métier	
Creuser	15 %
Électricité	51 %
Mécanique	78 %
Repérer la putréfaction	32 %
Serrurerie	31 %
Mythe de Cthulhu	02 %
Se cacher	67 %
Trouver Objet Caché	44 %
Vigilance	32 %

Langues

Anglais	60 %
Goule	20 %
Coréen	14 %

Combat

- Griffes 56 %
  Dégâts 1D6 + impact
- Morsure 39 %
  Dégâts 1D6 + impact + harcèlement automatique (1D4) en cas d'échec d'un jet de FOR contre FOR
- Armes blanches 29 %
  Baïonnette, dégâts 1D4+2 + impact
- Armes de poing 51 %
- Armes d'épaule 48 %

Mark Lloyd Isenhan

Mark Lloyd Isenhan est né en 1929 à Copper Hills dans l'Illinois. Menant une existence plutôt ennuyeuse dans une ville ordinaire, Mark la quitta pour s'engager dans l'armée en 1948 à l'âge de 19 ans. Après une courte période comme mécanicien dans une unité mécanisée à Fort Bragg, Isenhan a été appelé dans le service actif en Corée.

Il a passé deux ans et demi à travailler dans la boue et la neige de Corée, à réparer des camions, des Jeeps et des transports. Début 1953, Isenhan a été victime d'un accident avec un pont élévateur et son genou droit a été écrasé. Plus tard dans l'année, après avoir récupéré dans un hôpital de Tokyo, il a été renvoyé aux États-Unis.

Sans nulle part où aller à part sa ville natale, Isenhan a commencé à voyager tout le long de la côte Est, passant son temps à boire et à jouer. Pendant ce temps sa propre mythologie personnelle de ce qui s'était passé en Corée a commencé à se développer : dans sa version, il a combattu pour son pays dans l'infanterie et a été blessé par une mine des Rouges.

La chance d'Isenhan a encore plus tourné au vinaigre lors de l'été 1959 quand, après avoir perdu gros à Atlantic City, il s'est retrouvé incapable de rembourser ses dettes de jeu. Isenhan s'est enfui en prenant un train pour New York, espérant y disparaître pendant un moment.

Isenhan touchait le fond et vivait dans un YMCA (*Young Men's Christian Association* : Union chrétienne de jeunes gens). de l'Upper East Side, sortant seulement pour encaisser son chèque d'ancien combattant et s'acheter de l'alcool. Il ne bougeait pas de toute la journée, regardait la télévision, buvait et s'offrait une pute à l'occasion.

L'argent d'Isenhan a rapidement fondu. Ruiné en essayant de contrôler le dérapage de ses dépenses de santé, Isenhan a vu sa vie tranquille se détériorer une fois de plus, pleine de créanciers, de police et de saisies. Bientôt il s'est retrouvé à la rue. En 1972, âgé de 44 ans, Isenhan était devenu membre de la population naissante des sans-abri new-yorkais.

Un hiver, Isenhan a commencé à dormir sous le quai du métro de la ligne de Lexington. Quand la nourriture se faisait rare, il faisait du troc avec le reste de la faune de la ligne, les rats des tunnels. Au fil des années Isenhan est devenu lui-même un véritable rat et s'est familiarisé avec tous les souterrains.

Sa nouvelle routine vola en éclat pendant une nuit glacée. Manquant de nourriture, Isenhan se retrouva avec un groupe de rats de tunnel qu'il n'avait jamais rencontrés auparavant. Il offrit du vin aux étrangers en échange de la viande qu'ils mangeaient. Dans l'obscurité, les clochards semblaient bizarres : leurs yeux semblaient sans éclat, comme s'ils étaient frappés de cataracte, et leurs dents semblaient trop en avant. Après avoir partagé leur repas de «porc rôti», Isenhan fur invité à revenir la semaine suivante.

D'ici là, Isenhan avait commencé sa transformation. Son appétit pour la viande crue et pourrie avait crû dans des proportions monstrueuses. Quand il fut introduit au sein des goules de la 98e Rue, Isenhan s'y plia pendant un certain temps, espérant apprendre tout ce qu'il pourrait de leurs manières, de la transformation et de ses nouveaux pouvoirs. Il était immédiatement évident qu'Isenhan avait été un mauvais choix : il était fort, autoritaire et brutal. De plus, les autres goules ne savaient pas qu'Isenhan s'était nourri le deuxième jour après son initiation : il avait enlevé une femme sur le quai et s'était gorgé de sa chair. Sa haine pour l'humanité, alimentée par sa nouvelle faim, le conduisait à chasser au lieu de se contenter de charogne. Lentement, Isenhan essaya d'amener les plus vieilles goules à partager son point de vue : elles pourraient chasser l'humanité comme des animaux, elles pourraient abattre et tuer pour apaiser leur soif de sang et personne ne pourrait les arrêter. Isenhan a bientôt été évité par le groupe et par la suite banni de leur terrier pour toujours. Mais certaines l'ont rejoint dans l'exil.

Isenhan est connu du public comme l'infâme Boucher du métro. Un tueur en série dont les exploits font le régal des journaux à sensation. Maintenant Isenhan prend le métro à la recherche de victimes, d'alcool et de convertis. Il y a plus qu'assez de putains en circulation et l'éternité est parfois morne.

Armure :
Les armes à feu et les projectiles font demi-dommages, arrondir à l'unité supérieure.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6

Description physique

Isenhan paraît avoir un problème de consanguinité. Son visage a une forme bizarre et ses lèvres se ferment tout juste sur ses protubérantes dents chevalines. Ses yeux sont enfoncés et brillent sous l'ombre de son front épais. Ses cheveux sont longs et hirsutes et son corps est bourrelé de muscles saillants. Ses ongles ne semblent étranges qu'après un examen attentif, car les cuticules vont presque jusqu'à la première articulation. Il porte des vêtements dépareillés : un magnifique pantalon Armani souillé d'une manière irrécupérable, un maillot des New York Mets et une vieille veste fatiguée des surplus de l'armée. Il porte des chaussures orthopédiques défoncées avec des trous aux talons.

Agramant Page

Agramant, d'aussi loin qu'il puisse se rappeler, a toujours été une goule. Il n'a aucun souvenir de sa vie d'humain, et il préfère ça. Dans son plus lointain souvenir, il vivait déjà dans des galeries sous une ville humaine appelée Paris. Élevé par les prêtres de Mordiggian, Agramant a très tôt su qu'il était différent. Sa force, son agilité et son intelligence inhabituelles le désignaient comme une goule supérieure, quelque chose de plutôt rare. Même le colossal terrier sous Paris n'abritait que cinq goules supérieures et, de mémoire d'homme, n'avait connaissance que de trois autres.

Agramant a été choisi dans les terriers de Paris pour commander un avant-poste dans le Nouveau Monde. Après avoir conclu un contrat avec le sorcier Mogens Dekker, Agramant accepta de creuser pour son culte en échange d'information et d'aide dans le monde supérieur. Les goules et le culte en tirèrent profit et bientôt la roche sous Manhattan fut truffée de douzaines de galeries et de tunnels. Quand le culte humain s'est désagrégé, Agramant qui voyait l'humanité comme une race capricieuse et inconstante, n'en a pas fait grand cas. Les goules de Manhattan ont continué leur festoiement sans faiblir.

Durant l'été 1925, les restes du culte avaient presque réduit à néant l'intégralité de leur humanité de même que celle des goules. Agramant et les autres parvinrent tout juste à détruire les tunnels de Red Hook, avant que les autorités humaines puissent les explorer. Agramant refusa d'aider davantage le culte et déclara que l'humanité creusait trop profondément l'île de Manhattan pour que les goules y demeurent. Il mena la plupart des goules de Manhattan par les tunnels restants qui passaient sous l'East River jusqu'au Queens et à Long Island, où des terriers vierges avaient depuis longtemps été établis. Celles qui étaient restées en arrière ont été abandonnées pour de bon, quand tous les tunnels vers l'île ont été détruits. Aujourd'hui, Agramant croit qu'elles sont mortes depuis longtemps ou qu'elles ont été découvertes. Il ne connaît pas la bataille en coulisse qui oppose les Gardiens et les Hérétiques de Manhattan ; apprendrait-il leur destin, qu'il se rangerait au côté des Gardiens.

Agramant dirige une demi-douzaine de petits terriers à la périphérie de l'énorme métropole goule située sous les cimetières combinés de Glendale, dans le Queens. Ses règles font force de loi et son peuple, comme lui, est étrangement civilisé. Leurs croyances sont simples : l'humanité vit en haut, les goules vivent en bas. Cela a toujours été, et cela sera toujours. Aucune interaction n'est autorisée, exceptée pour répondre au séculaire appel du sortilège de Contact.

Assez étrangement, Agramant et ses goules s'écarteront de leur chemin pour éviter de tuer un humain. Les comportements violents ont dans le passé mené au désastre et elles ne souhaitent aucunement être découvertes. En surface, ses goules sont tenues de se comporter comme les monstres sauvages pour, si possible, faire fuir les humains. Si les humains sont en nombre, ou ont des armes à feu, elles ont comme consigne de s'enfuir.

Agramant est fier de ses règles et de ses lois, et de la paix relative qu'elles ont apportée à son espèce. Il espère que dans sa longue vie, il pourra un jour communiquer avec d'autres communautés de sa race qui ont trouvé leur voie dans le Nouveau Monde.

Armure :
Les armes à feu et les projectiles font demi-dommages, arrondir à l'unité supérieure.

Perte de Santé Mentale : 0/1D6

Description physique

Agramant est une créature trapue, bâtie comme un gorille, avec une tête minuscule perchée sur un corps énorme et musculeux. Comme un gorille, il est difficile d'évaluer sa vitesse et son agilité d'après sa masse. Son aspect conduit souvent les gens à croire qu'il est lent, mais ce n'est pas le cas. Le visage d'Agramant est flanqué d'une énorme gueule qui pend en avant de ses yeux brillants. Ses dents sont une pagaille d'os jaunis et acérés, assorties aux énormes griffes qui dépassent de ses doigts.

Quand il est obligé d'aller en surface, Agramant ne porte pas de vêtements et son corps est généralement maculé de crasse et de boue pour parachever son aspect monstrueux. En vérité, il ne constitue pas une menace pour les humains. Sous terre, Agramant porte le costume traditionnel des prêtres de Mordiggian : de lugubres robes de pourpre à capuchon.



Sortilèges

Appeler/Congédier Mordiggian, Consommer les Souvenirs, Contacter une Goule mineure, Création de Portail, Flétrissement, Mimétisme, Signe de Voor



Agramant Page

Goule Supérieure, Traditionaliste de Glendale, 561 ans
Race : Goule
Nationalité : Française

Éducation : aucune

Caractéristiques

CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	80 %
FOR	20	Puissance	95 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

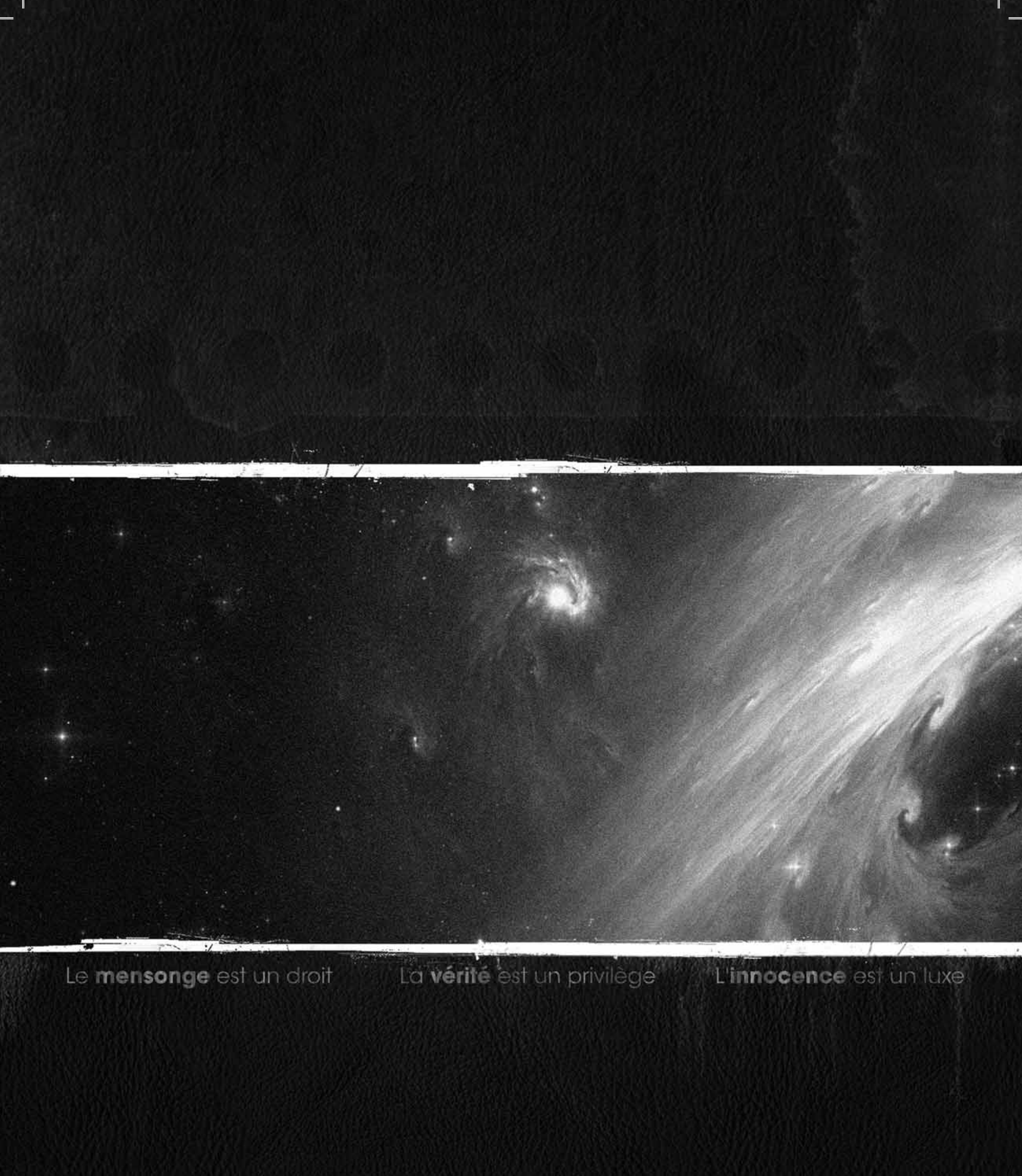
Athlétisme	79 %
Discrétion	78 %
Écouter	71 %
Métier	
Creuser	87 %
Repérer la putréfaction	90 %
Mythe de Cthulhu	23 %
Sciences occultes	37 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	54 %
Vigilance	39 %

Langues

Néerlandais désuet	74 %
Goule	65 %
Français désuet	45 %
Anglais	02 %

Combat

• Griffes 67 %
Dégâts 1D6 + impact
• Morsure 45 %
Dégâts 1D6 + impact + harcèlement automatique (1D4) en cas d'échec d'un jet de FOR contre FOR


Le **mensonge** est un droit
La **vérité** est un privilège
L'**innocence** est un luxe

Le Mythe d'Hastur

chapitre 9



LES CONSTRUCTIONS SE MODIFIENT, LES PEINTURES CHANGENT, LES LUMIERES VACILLENT, LES STATUES MUTENT, MAIS SEULEMENT EN LA PRESENCE DE CEUX TOUCHES PAR HASTUR. AUTOUR D'EUX, L'ORDRE EST LE BOUFFON ET LE CHAOS LE ROI

Le Mythe d'Hastur



Les constructions se modifient, les peintures changent, les lumières vacillent, les statues mutent, mais seulement en la présence de ceux touchés par Hastur. Autour d'eux, l'ordre est le bouffon et le chaos le roi.

Le Mythe d'Hastur

Certaines des menaces présentées dans le monde de Delta Green sont politiques. D'autres sont violentes, ou surnaturelles, ou tout à la fois.
Mais certaines sont plus insidieuses. Elles visent un niveau plus personnel, par des méthodes particulières qui défient toute logique d'opposition. Elles ne peuvent être contrées avec un badge, une arme ou même la raison ou la sensibilité.
Elles prennent racine dans un principe cosmique basique qui lie tous les troubles du comportement et toutes les obsessions. De telles menaces touchent différemment chaque personne, mais toujours en exploitant une faiblesse, une faille. Cela peut être l'amour de l'art ou la peur des poissons rouges. Il n'y a pas moyen d'anticiper la manière dont elles se manifesteront. C'est comme un virus rongeant l'humanité, exploitant les déficiences du système immunitaire de l'esprit.
Ce virus, cette menace, ce principe cosmique a un nom, *Hastur*, et elle est personnifiée dans celui que l'on connaît sous le nom de *Roi en Jaune*.

Éléments

Pour faciliter la lecture, les êtres et endroits qui suivent sont collectivement référencés comme le « *Mythe d'Hastur* ». Dans l'*Appel de Cthulhu*, elles sont attachées au *Mythe de Cthulhu*. Cette désignation différente est simplement utilisée par commodité ; les deux mythes ne sont en aucun cas en compétition ou séparés. Ils ne forment qu'un.

Hastur

Hastur, classé dans l'*Appel de Cthulhu* comme un Grand Ancien, n'a pas de personnalité intrinsèque et n'est d'aucune manière un être conscient. Au contraire, il est la puissance de l'entropie, il est le principe cosmique qui détruit l'ordre. Vu que cette destruction atteint tous les niveaux, de l'atomique au cosmique, la déité Hastur possède une influence à tous les niveaux de la réalité. Cette influence va de l'inspiration des cultes rendus à sa prétendue divinité jusqu'à l'ébranlement de la perception humaine de la réalité fondamentale.
Il n'y a pas de caractéristiques fournies dans cet ouvrage pour Hastur, et en fait aucun moyen de le rencontrer, vu qu'il n'est pas une entité réelle. Mais il peut être compris, du moins dans la mesure où notre cerveau humain peut le tolérer. C'est une force primaire de l'univers qui ne prend un aspect individuel qu'en réponse à l'entropie créée par les êtres humains – notre destruction lui donne forme, notre violence lui donne un nom, nos cris lui donnent une voix. Il n'est pas plus une divinité que la pesanteur, peu importe combien de gens le vénèrent et lui attribuent une personnalité et une intelligence (et beaucoup le font). Cependant, en envisageant une divinité avec des propriétés en phase avec le principe de l'entropie, il est possible aux humains de communier avec ce principe et d'atteindre une compréhension plus grande – et plus malsaine - que celle de la plupart des gens.
Imaginez une divinité basée sur la loi de la pesanteur, décrite comme vivant au centre de la Terre et attirant constamment vers lui toute création ; bien que complètement imaginaire, cette conception aurait néanmoins un rapport important avec les propriétés physiques de la pesanteur. Donc, ceux qui adoreraient cette divinité pourraient avoir une forte compréhension instinctive de la loi de la pesanteur et de ses effets sur les êtres humains. De même, ceux qui vénèrent l'idée qu'ils nomment « Hastur » ont perçu en elle certaines propriétés clairement liées à l'entropie, et c'est pourquoi ces gens ont une compréhension des forces entropiques fondamentales et de leur rôle dans nos vies, ce qui échappe au reste d'entre-nous.
En bref, Hastur peut être décrit comme une force qui a une influence sur le royaume de la destruction insidieuse. Il détruit les choses non pas de l'extérieur, mais de l'intérieur. Cette force est magnifiquement subtile. En pratique, le principal champ d'action d'Hastur est l'esprit humain : les nombreuses subtilités de nos pensées et de nos personnalités forment le terrain de jeu d'Hastur. Bien que les particularités de l'influence d'Hastur peuvent fonctionner au niveau des

molécules du cerveau, les résultats visibles sont la folie et des tendances destructrices – souvent même autodestructrice. Le vecteur de l'influence d'Hastur est une folie contagieuse qui peut être transmise aussi facilement par la parole que par l'écrit. La fièvre entropique qui brûle dans cette folie détruit la perception humaine de la réalité et, en fait, affecte chaque atome de la réalité autour d'elle. Les bâtiments se déplacent, les peintures changent, les lumières vacillent, les statues se transforment, mais seulement en présence de ceux qu'Hastur a atteint. Autour d'eux, l'ordre est le bouffon et le chaos est le Roi.

Le Roi en Jaune

Cette entité est une curieuse manifestation d'Hastur. Le *Roi en Jaune* est un avatar malveillant qui parle rarement et est destiné au vice et à la mélancolie – en d'autres termes à l'entropie sociale dans la société humaine. Le *Roi* est hautement énigmatique. Il dirige plus ou moins la cité de Carcosa, une personnification du désespoir et de la paranoïa (qui sont aussi des éléments de l'entropie des expériences quotidiennes humaines). Le *Roi En Jaune* pourrait tout aussi bien avoir été un jour une personne ordinaire dont la compréhension de l'entropie approchait le niveau cosmique, et qui en a donc acquis une immunité à celle-ci ; ainsi il s'est distancié du reste de la réalité et a acquis une compréhension et des pouvoirs extraordinaires. Ou au contraire, cela pourrait être toute la foi et la force de volonté possédées par les suivants d'Hastur qui ont fusionné pour devenir le *Roi en Jaune*.
Les théories sont nombreuses, les faits sont rares. Il est peut-être à peine conscient – sa nature d'être incarné étant tout ce dont il a besoin. Sa personnalité peut seulement être déduite, et est tout sauf consistante.

Carcosa

Gouvernée, au moins de nom, par le *Roi en Jaune*, la cité de Carcosa est une étrange métropole fantôme qui absorbe les cités dont le vice et la mélancolie l'attirent pour un sinistre festin. Ici, la réalité n'apparaît pas agréable à la perception humaine. Les rues pavées se transforment en chemins boueux tandis que les bâtiments changent de taille, de décor et d'architecture en un clin d'œil (la cité est d'architecture victorienne/edwardienne, bien que l'influence d'autres cultures et périodes se ressentent par endroits). On y rencontre rarement quelqu'un, malgré la sensation d'être entouré de monde. C'est un endroit effrayant et irréel. Carcosa se trouve dans un monde (ou une dimension) extraterrestre, dans lequel les étoiles brillent d'une lumière noire dans un ciel gris et morne. La cité est située sur le rivage d'un grand lac nommé le *Lac Hali*, un lac qui périodiquement se transforme entièrement en brume. Ces périodes sont appelées les *Rêves d'Hastur*. De l'autre côté du lac se trouve un palais énorme, si grand qu'il défie l'entendement et si massif qu'il surpasse même les lunes jumelles dans le ciel d'un éternel gris crépusculaire.

Le Fantôme de la Vérité

Cet être étrange – vêtu de haillons et portant un masque qui n'en est pas un - voyage vers les villes qui sont sur le point d'être absorbées par Carcosa. Le *Fantôme* détermine d'après ses expériences dans la cité si celle-ci doit être absorbée ou non : la cité est-elle au niveau approprié de mélancolie et de désespoir (c'est-à-dire d'entropie) ?
À chaque fois, le *Fantôme* prend possession de quelqu'un dans la cité et utilise son corps comme un moyen de transport.

Yhtill

C'était une ville dans un monde fabuleux, sur laquelle un roi a régné pendant fort longtemps. À sa mort, sa succession était incertaine et la cité sombra dans l'agitation. Ce tumulte attira Carcosa comme un nourrisson vers le sein de sa mère, et l'émissaire de Carcosa, le *Fantôme de la Vérité*, apparut devant la classe dirigeante. Durant la nuit d'un grand bal masqué organisé dans le palais royal d'Yhtill, le *Fantôme* prononça son jugement. Le *Roi en Jaune* arriva et Carcosa absorba Yhtill. Les deux cités fusionnèrent, mais le palais royal subsista. Il est situé en face de Carcosa, de l'autre côté du *Lac Hali*. Dans le palais, il est toujours environ minuit. Le bal masqué bat toujours son plein. Les halls décorés de miroirs sont toujours pleins de fêtards ivres et débauchés. Le *Fantôme* est toujours en train de prononcer son jugement. Le *Roi en Jaune* est toujours sur le trajet. Les occupants du palais sont piégés pour toujours dans le temps, revivant les événements de cette terrible nuit à chaque fois qu'un visiteur pénètre dans le palais.

Le Signe Jaune

C'est un étrange sceau qui d'une certaine manière représente Hastur ou est lié à lui.
Ses origines prennent source dans Carcosa, bien avant Yhtill, et sont actuellement inconnues. Quoiqu'il en soit, le *Signe Jaune* est un symbole (indirect) d'Hastur et (direct) du *Roi en Jaune*. Il semble bouger pour ceux qui l'observent et la vision directe de celui-ci peut briser l'esprit de l'observateur – en effet, le *Signe Jaune* est un vecteur de la peur entropique qu'est Hastur.

« Le Roi en Jaune »

C'est une pièce sinistre qui a été écrite avant l'absorption de Yhtill par Carcosa et qui prédit cet événement (qui dans le calendrier terrien s'est produit vers 1918). Elle a été imprimée de façon confidentielle en Europe vers la fin du 19e siècle, et la plupart des copies ont prétendument été détruite par le gouvernement français. Quelques copies ont cependant survécu, et font toujours leur chemin dans les communautés d'artistes de nombreuses villes. Ceux qui lisent la pièce – qui parle de Yhtill, de la venue du Fantôme de la

Mais les livres disent que...

Ce chapitre présente une approche d'Hastur, du Roi en Jaune, et du reste du Mythe d'Hastur, nettement différente de ce qui se trouve dans le livre de règles de l'appel de Cthulhu ou dans la plupart des suppléments de l'appel de Cthulhu. Il utilise le matériel écrit et développé par l'auteur pendant une période de neuf ans, un travail qui précède même Pagan Publishing. Le premier numéro de notre magazine, The Unspeakable Oath, contenait un important article donnant la perspective de l'auteur et son approche de la chose (des parties de cet article sont incorporées à ce chapitre, en fait). Depuis lors, cette vision a été développée dans une campagne « années 30 » qui pourrait connaître une publication, mais également dans plusieurs histoires courtes publiées dans les éditions limitées des «livres d'anecdotes» de la société sœur de Pagan, Armitage House : «Broadalhin» et «Ambrose», qui font toutes deux partie d'un plus grand cycle. Il doit se continuer dans un troisième «livre d'anecdotes», Sosostris, puis d'autres encore après. Cette vision d'Hastur doit être dans une certaine mesure validée ou au moins inconsciemment partagée par trois autres auteurs, dont les histoires étaient soient inédites soit inconnues de l'auteur à l'heure de la conception de ce matériel, il y a presque une décennie : Karl Edward Wagner, dans sa nouvelle « The river of night's dreaming », Craig Anthony dans « Scene: A Room » et Alan Moore dans « The Courtyard ». Le premier a été réimprimé dans l'anthologie de Chaosium «le Cycle de Hastur», le second a été publié dans l'anthologie «Cthulhu's Heirs», aussi chez Chaosium, et le troisième dans «The Starry Wisdom» chez Creation Press. Naturellement, le créateur original de cette mythologie, Robert W Chambers, ne devrait pas être oublié. Ses excellentes histoires sont dans l'anthologie « The weird stories of Robert W. Chambers », parues chez Chaosium, un livre fortement recommandé au lecteur curieux. D'autres approches du concept d'Hastur, comme celle d'August Derleth, ont été ignorées. Ceux qui cherchent la cohérence avec les publications de l'Appel de Cthulhu sont libres de continuer à imaginer Hastur comme un grand monstre plein de tentacules. Les autres sont encouragés à ouvrir leurs esprits et à entrer dans une nouvelle forme de compréhension.

Vérité, du Roi en Jaune et de Carcosa elle-même – deviennent invariablement quelque peu fous ou sont du moins profondément perturbés par le contenu de la pièce. Lire la pièce attire aussi d'autres personnes ou êtres qui ont été corrompus par la pièce, avec des résultats habituellement désagréables. Il est dit que le lecteur s'identifie toujours avec un des personnages de la pièce, et quand l'horrible destin de ce personnage est révélé (tous les personnages sont maudits) le lecteur partage cette destinée dans son esprit et est donc perturbé ou affecté d'une manière ou d'une autre.

Tout comme le *Signe Jaune*, la pièce est un vecteur par lequel Hastur pénètre l'esprit des humains.

Les Byakhees

Ces créatures terrifiantes ont été liées à Hastur ; elles sont en fait membres d'une société de ces créatures qui a été absorbée par Carcosa il y a fort longtemps. Les siècles passant et la folie de la cité les érodant, leurs esprits ont été ramenés à un pur instinct animal. Ils sont dangereux et impressionnants, mais n'ont pas de connexion mystique particulière avec Hastur ou le *Roi en Jaune* – ils sont simplement victimes de la cité, conduits à la folie. Les sectaires humains qui croient qu'Hastur est une déité et le vénèrent utilisent souvent les Byakhees comme serviteurs. Les Byakhees peuvent voler de la Terre à Carcosa, traversant d'une manière surnaturelle l'espace – ou peut-être grâce à un moyen totalement différent.

Utiliser le Mythe d'Hastur

Si vous choisissez de faire du Mythe d'Hastur un élément majeur de votre compagne Delta Green, il y a plusieurs étapes par lesquels faire passer vos investigateurs avant d'atteindre un paroxysme. Vos joueurs ne se rendront pas tellement compte de ces étapes, car elles sont assez fluides et se succèdent bien. Mais elles sont utiles pour mettre en place un thème qui fait de son mieux pour rester chaotique.

Étape un : les thèmes

L'utilité d'Hastur dans une campagne Delta Green réside dans le domaine du subtil, de l'horreur psychologique. Pour créer un sentiment fort et cohérent de paranoïa et d'horreur chez les joueurs, le Gardien doit soigneusement réfléchir à quelques-uns des thèmes que le Mythe d'Hastur apporte. Lisez la liste des thèmes et ensuite pensez aux intrigues et PNJ que vous comptiez mettre en scène pendant les prochaines parties. Cherchez des zones de chevauchement.

Si l'un des thèmes coïncide avec quelque chose que vous aviez planifié, que pourriez-vous faire pour développer le thème plus profondément.

Pouvez-vous nuancer la rencontre pour mieux coller avec le thème ? Y a-t-il un PNJ que vous pouvez altérer pour mieux personnifier un thème ?

Pour faciliter les choses, écrivez les thèmes donnés dans cette section, avec beaucoup d'espaces entre chacun.

Notez ensuite les intrigues, les éléments d'intrigues, les scènes spécifiques et les PNJ en dessous des thèmes qui vous semblent être en rapport avec ceux-ci.

Si nécessaire, prenez plus de notes mais l'usage principal de cette liste est de rester pratique pendant la partie.

Quand un de ces thèmes commence à être déclenché par une liste d'éléments narratifs, retapez-le et faites ce que vous pouvez pour accentuer le thème, pour y immerger le subconscient des joueurs.

- **Aliénation.** La société humaine est une œuvre ordonnée, une assemblée instinctive de gens et d'idées, rassemblés pour combattre le désordre. Ceux qui sont affectés par Hastur représentent le désordre et le chaos que la société cherche à éliminer, ce sont ces gens qui représentent la vérité cosmique que l'humanité craint ou qu'elle se sent incapable de maîtriser. Bien sûr, les personnes ordinaires affectées par Hastur se détachent du troupeau, mais sont aussi chassées – les autres ressentent leur changement et, sans pouvoir s'en empêcher, les rejettent. Des exemples de gens ou de groupes qui ont fini éloignés de tout, repoussés par leurs amis et familles, démontrent l'aliénation profonde qui est le cœur de la découverte d'Hastur (un écrivain a un jour dit de telles personnes : 'Ce sont les gens brisés qui laissent entrer la lumière')
- **Surréalisme.** Hastur brise notre perception ordonnée de la réalité. Quand Hastur affecte quelqu'un, c'est le monde autour de celui-ci qui commence à se briser de manière surnaturelle. Les maisons, appartements et autres espaces de vie semblent particulièrement vulnérables, parce que nous possédons de fortes attaches psychologiques avec les lieux où nous vivons. La maison d'un écrivain pourrait contenir plus de pièces qu'elle ne pourrait logiquement le faire. La mansarde d'un fou pourrait avoir les murs couverts des conversations tenues en leurs présences, écrites en grandes lettres dactylographiées. Un poisson rouge pourrait être constitué d'or pur mais être toujours en vie. Des escaliers ne conduiraient nulle part. Les portes s'ouvriraient sur des pâturages. Typiquement, ces anomalies physiques auront de fortes connections symboliques ou réelles avec l'esprit de l'individu affecté : des scènes fantomatiques de sa vie pourrait se jouer dans son bureau, des objets perdus tout au long de sa vie pourraient soudain réapparaître, le texte de magazines pourrait se changer en articles analysant l'échec de sa relation avec son épouse.
- **Créativité.** Libéré des chaînes de la société et de la réalité ordonnée, l'esprit de ceux qui sont affectés par Hastur se tourne souvent vers l'expression créatrice ; d'autre part, les esprits déjà créatifs sont irrésistiblement attirés vers Hastur. Une résultante importante en est la création de vecteurs d'entropie – des œuvres originales qui servent à répandre l'influence

d'Hastur sur ceux qui les rencontrent. Un exemple parfait est l'œuvre susmentionnée, le *Roi en Jaune*, mais d'autres exemples dans les différents médias sont possibles. Sculpture, peinture, musique, films, romans, tout est possible. De telles œuvres contiennent souvent des signes clairs de l'influence d'Hastur, allant de l'apparition du *Signe Jaune* à des références à Carcosa ou Yhtill. Le Sénat Secret du Culte de la Transcendance en est une bonne représentation.

- **Esthétique.** Ce domaine est lié à la fois au surréalisme et à la créativité. Quand l'influence d'Hastur prend une forme physique en distordant les cadres de vie, une esthétique particulière tend à être représentée. Elle est principalement architecturale ou décorative, et est d'influence Victorienne/Edwardienne. Les chambres se couvrent de papier peint en velours rouge, l'apparence des canapés se transforme pour s'accorder avec la mode de la fin du 19e siècle, etc. La source de cette esthétique étrange est la métropole fantôme de Carcosa, qui est elle-même figée dans ce style architectural et décoratif. Cela est probablement dû au fait qu'il s'agissait de la période du calendrier terrien durant laquelle le *Roi en Jaune* apparut pour la première fois et commença discrètement à faire des ravages à travers le 20e siècle, tout comme il s'agissait aussi de la période durant laquelle Yhtill fut absorbée par Carcosa. L'attachement étroit de l'être humain avec son cadre de vie crée une sorte d'esprit de masse esthétique. L'époque à laquelle l'invasion psychique d'Hastur a sérieusement commencé dans le monde occidental a donc marqué cette esthétique. Depuis, les manifestations d'Hastur apportent sur les lieux de vie de ceux qu'il affecte ce filtre esthétique, y amenant d'étranges effets.

Étape 2 : Manifestations

Une fois que vous avez réussi à intégrer quelques-uns des thèmes du Mythe d'Hastur dans votre campagne, vous êtes prêt pour la seconde étape. Durant celle-ci vous allez introduire en jeu des manifestations du Mythe d'Hastur. Ces manifestations sont essentiellement des scènes échelonnées d'événements macabres et effrayants. Il est important qu'elles ne semblent pas interférer avec l'action, chaque manifestation est donc mise en relation avec un type de scène courante dans une campagne Delta Green. De cette manière, quand une scène de ce type a lieu naturellement au cours du jeu, vous pouvez insérer la manifestation associée tout en en gardant la spontanéité. La dernière chose que vous souhaitez est que vos joueurs sentent que vous prenez arbitrairement le contrôle du récit juste pour qu'un événement étrange se produise – l'événement étrange doit sembler arriver naturellement, comme si c'était un choix inconscient du joueur qui l'a amené à cela (et heureusement, cela se passera ainsi).

Chaque manifestation comprend un choix optionnel qui doit être utilisé seulement si la campagne est proche d'un scénario lié à Hastur (étape 3), car ces options comportent



généralement des indications directes sur des éléments hasturiens tels que le *Roi en Jaune*, le *Signe Jaune*, etc. Ce sont essentiellement des versions amplifiées de la manifestation de base, et elles peuvent provoquer trop de distraction ou de confusion chez les joueurs si elles ne sont pas utilisées à bon escient.

Notez que les manifestations décrites ici sont conçues pour un seul investigateur. Vous pouvez décider d'impliquer tout le groupe si vous le désirez, mais il est généralement plus efficace de n'embrouiller l'esprit que d'un joueur à la fois. De cette manière, les autres investigateurs n'auront aucune idée de ce dont il parle, s'imaginant qu'il est devenu fou, et ainsi de suite. Bien sûr, quand la plupart d'entre eux auront connu une expérience étrange, ils commenceront à réaliser qu'il se passe quelque chose – mais ce sera le moment où ils seront réellement effrayés, donc restez assis et profitez de l'instant.

Utilisez ces manifestations, altérez-les et créez-en de nouvelles pour coller à votre style de jeu. Ne laissez jamais les joueurs penser qu'ils ont une bonne prise sur la réalité de la campagne.

Un interrogatoire

Alors que les investigateurs interrogent quelqu'un, prenez-en un à part et décrivez-lui un changement dramatique. La pièce de l'interrogatoire (quelle qu'elle puisse être) se transforme tout à coup en une cour royale européenne du 19e siècle ; tout y est, le trône, la moquette rouge, l'éclairage, etc. Les autres investigateurs sont habillés de leurs vêtements habituels, mais la personne interrogée est à présent vêtue des habits somptueux d'un roi ou d'une reine, et assis sur le trône. Le comportement de cette personne est maintenant celui d'un noble hautain, parlant un langage étranger – probablement du français, de l'italien, de l'allemand ou de l'espagnol – qui peut être compris ou non par l'investigateur affecté (selon les langages qu'il connaît). Les autres investigateurs parlent la même langue, et leurs manières sont à présent respectueuses, comme il convient à de loyaux courtisans de la noblesse. Cette étrange transition ne dure que le temps de quelques questions, pour ensuite retourner à la normalité. Hormis l'investigateur, personne ne se rend du tout compte de ce changement.

Option : Ajoutez sur les murs des bannières noires portant pour blason le Signe Jaune.

Un brin de conduite

Durant un long trajet vers un endroit quelconque, de préférence de nuit, le conducteur du véhicule commence à voir des visages. Ce sont des visages pâles et blancs, avec des yeux sombres et des traits indéterminés. À cause de l'éclairage et du paysage, il est difficile de se faire une idée des personnes à qui ils appartiennent. Les visages apparaissent aux vitres, guettant depuis les coins, observant depuis les branches des arbres, etc. Au tout début, demandez quelques jets de TOC pour tout le monde dans le véhicule. Peu importent les résultats, seul une réussite du conducteur aura un résultat. Dites-lui sur un papier ou en lui murmurant ce qu'il détecte, et il est ensuite libre d'informer ou non tous ceux qui sont dans le véhicule. Répétez cela quelques fois pour être sûr que le conducteur obtient au moins un succès. Décrivez les visages comme ayant une douce lueur sur eux, de toute évidence plus que ne le pourrait l'éclairage actuel. Ils apparaissent seulement un moment avant de disparaître à nouveau. Si on arrête le véhicule, on ne trouvera personne.

Option : Si quelqu'un d'autre dans le véhicule réussit un jet de TOC, cet investigateur aperçoit brièvement une douce mais surnaturelle lueur provenant du visage du conducteur. Cela s'arrête rapidement – peut-être juste un jeu de lumière. Au même moment, le conducteur réalise que tous les occupants du véhicule ont été remplacés par des gens fantomatiques avec des visages rayonnants – mais tout redevient ensuite normal.

Une fusillade

Tandis que les balles sifflent et que les investigateurs et leurs adversaires esquivent et se faufilent, un investigateur voit un groupe d'enfants, vêtus de costumes fantastiques et pseudo médiévaux, venir danser en farandole en plein milieu du combat. Les enfants sont âgés de 6 à 12 ans et ne semblent pas conscients de ce qui les entoure. Ils peuvent même traverser les objets solides. Les balles et objets lancés passent à travers eux. Alors qu'ils dépassent la zone de violence, les enfants se dissipent dans le néant.

Option : Au lieu de disparaître, les enfants se séparent un à un. Chaque enfant fonce sur quelqu'un dans la mêlée et pénètre en lui, s'ajustant pour ensuite disparaître. Dans les heures qui suivent le combat, l'investigateur affecté peu de temps à autres voir le visage d'un enfant apparaître, tel un fantôme, sur le visage du combattant que l'enfant a pénétré.

Une planque

En plein milieu de longues heures de discrètes observations, un investigateur subit une étrange expérience. Il se rappelle un incident vécu plus tôt dans la même session de jeu, de préférence un incident durant lequel il n'était pas présent, contrairement aux autres investigateurs. Prenez le joueur à part et commencez simplement cette scène sans aucune explication. Décrivez ce que les autres investigateurs font et ainsi de suite comme dans la scène qui s'est passée auparavant, et demandez au joueur ce que fait son investigateur ; s'il dérange le déroulement des événements, improvisez. Ne répondez pas aux questions *du joueur* sur ce qui se passe, ce qu'il advient de la planque, etc., bien que si l'*investigateur* pose ces questions, les autres investigateurs (joués par vous) devraient bien sûr réagir de manière appropriée. À un moment arbitrairement choisi durant la scène rejouée, arrêtez tout et ramenez le joueur dans la pièce de jeu. Le temps n'a pas passé pour l'investigateur bien qu'il se rappelle parfaitement le flash-back. Toute altération de la scène qu'il a créée n'a aucune existence réelle, tout était dans son esprit.

Option : Lors de l'amorce du flash-back, l'investigateur disparaît dans l'air. Il réapparaît à l'hôtel du groupe ou à leur résidence, endormi dans son lit, et s'il n'est pas dérangé, il dormira des heures.

Une fouille

Lors d'une fouille, assurez-vous qu'un investigateur passe quelques minutes seul – cherchant les toilettes par exemple. L'investigateur trouve une enveloppe crème non fermée. À l'intérieur il y a une superbe invitation imprimée, un peu comme une invitation de mariage de très bonne facture. Le nom de l'investigateur apparaît en haut de l'invitation, suivi par : « VOUS ETES INVITE A UN BAL MASQUE. AU PALAIS, EN SOIREE, DANS UNE SEMAINE. NOUS CELEBRERONS L'ANNIVERSAIRE DE CASSILDA, REINE DE LA COUR ROYALE D'YHTILL. VENEZ EN COSTUME. VENEZ DINER. VENEZ DANSER. VENEZ. » Dès que l'investigateur n'est plus seul – si quelqu'un entre ou s'il rejoint quelqu'un – il constate que l'enveloppe et l'invitation se sont volatilisées. Une semaine plus tard, jouez la manifestation décrite dans « Un peu de repos ».

Option : Au lieu de trouver l'invitation, elle est délivrée à l'investigateur. Durant la recherche susmentionnée, il entend un bruit derrière lui et se retourne pour découvrir une petite enfant faite de rouages, de barres et de pistons. Elle a une petite tête et des avant-bras hirsutes fixés sur un corps mécanique.

Elle n'a pas de jambes mais à la place, elle roule sur deux roues, une grande et une petite. L'invitation est pliée dans les mécanismes. Si quelqu'un d'autre arrive l'enfant disparaît, personne d'autre ne la voit à part l'investigateur. Si cela se produit avant que l'investigateur ait pris et lu l'invitation, l'enfant mécanique reviendra à nouveau quand il sera seul afin de lui délivrer le message (si l'investigateur est parent, l'enfant mécanique aura le visage d'un de ses enfants).

Un peu de repos

C'est le soir et les investigateurs rentrent à leur hôtel ou résidence pour se reposer pour la nuit. Un des investigateurs perçoit un mouvement juste avant de se mettre au lit, et découvre une marionnette de taille humaine sur une chaise, les cordes coupées et pendouillant sur le sol. Elle est habillée d'une robe de soie, avec une tête en papier mâché peinte de façon maladroite, et ne ressemblent à personne en particulier (c'est manifestement un total étranger). La marionnette tient une carafe opaque ornementée, avec une petite plaque de cuivre sur l'avant gravée au nom de l'investigateur. S'il ouvre la bouteille, l'investigateur entendra une voix vaguement familière murmurer : « Le dernier roi est arrivé. ». La marionnette et la bouteille disparaissent avant que quiconque d'autre n'ait pu les voir, et n'apparaîtront pas sur une photographie ou un autre moyen d'enregistrement.

Option : Un examen plus approfondi montrera qu'il y a quelqu'un dans le corps de la marionnette – c'est un costume. Retirer le masque révèlera soit le visage d'un membre de sa famille soit celle d'un autre investigateur. La personne semble être dans une sorte de transe et ne fait rien à part respirer et battre ses paupières. Si l'investigateur fait quelque chose de précipité comme tirer sur la marionnette, du sang coulera de la plaie. La marionnette et la bouteille disparaîtront de la même façon si quelqu'un d'autre accourt. La personne qui semblait être à l'intérieur de la marionnette n'y est pas, n'est pas blessée et n'a aucune explication sur ce que l'investigateur a vu (idéalement, la personne dans la marionnette sera le conducteur du « brin de conduite », et l'investigateur qui rencontre la marionnette sera celui qui a vu le visage lumineux du conducteur).

Étape trois : les scénarii

Après avoir intégré plusieurs manifestations dans la campagne et quand vos agents commencent à comprendre que ces événements étranges ne sont liés à aucune des affaires sur lesquelles ils ont travaillé, il est temps de les jeter à l'eau et de les laisser nager. En d'autres termes, il est temps de lancer un scénario entier qui traite du Mythe d'Hastur.

Nous vous en proposons un dans ce manuel. Le superbe « Étages nocturnes » (page 228), de Dennis Detwiller, est une opération Delta Green qui immerge complètement les agents dans le royaume d'Hastur. Chaosium a produit deux scénarii utilisables mais ils peuvent être difficiles à trouver : « Tatterdemallion » (par Pénélope Love et Richard Watts) dans « Expériences fatales » et « Dites moi, auriez-vous vu le Signe Jaune ? » (par Kevin A. Ross) dans « Les Grands Anciens ». Pagan Publishing en a produit deux de plus, le second étant malheureusement fort rare : « Hands of the Living God » (par Daniel Harms) dans Unspeakable Oath #13 (c'est une aventure solo) et « Alone On Halloween » (par Scott Aniolowski), une grande aventure solo qui inclut une grosse section (écrite par l'auteur du présent chapitre) dans laquelle le joueur explore Carcosa et rencontre de nombreux habitants étranges et des situations encore plus étranges. Vous pouvez bien sûr créer votre propre scénario, c'est généralement la meilleure solution.

Plonger vos joueurs dans un scénario entièrement basé sur Hastur leur donne une chance d'apprendre quelques détails concrets sur le *Roi en Jaune* et la forme de chaos étrange qui émane de la puissance d'Hastur. À la fin de celui-ci, ils devraient au moins se rendre compte que les étranges manifestations qu'ils ont connues précédemment dans la campagne ont maintenant un certain sens – qu'il se passe vraiment quelque chose aux frontières de la réalité.

Une fois ce scénario terminé, cessez d'utiliser les manifestations. Retournez à des missions Delta Green traditionnelles. Donnez le sentiment qu'Hastur est comme l'électricité statique : avec le temps il se charge en puissance puis se dissipe tout à coup, en vous libérant. Ce sentiment est faux bien sûr, mais le but est de baisser le rideau derrière eux.

Étape quatre : Carcosa

C'est maintenant que vous ouvrez le rideau. Les agents ont à présent été profondément infestés par Hastur, et leur perception de la réalité conventionnelle a été modifiée. Les choses peuvent sembler avoir été normales depuis le scénario d'Hastur, et, effectivement, elles le furent ; mais en vérité, ils sont à présent capturés dans une sorte de réalité élastique. Plus ils étirent la normalité, plus puissamment et durement seront-ils ensuite ramenés dans les bras d'Hastur.

Le contenu de cette étape est simple : un agent est entièrement happé par Carcosa. C'est au reste du groupe de le ramener ou de le laisser se perdre à jamais. C'est un processus complexe, consistant essentiellement en un scénario - nous vous fournissons ici les outils nécessaires pour créer ce scénario.

Pour vous aider, cette étape est divisée en plusieurs parties.

Première partie : la disparition

Dans cette partie, l'agent que vous avez choisi – probablement celui sur lequel se sont focalisées les précédentes manifestations ou celui qui était spécialement impliqué dans l'étape trois – disparaît. Cette disparition se produit à la fin d'une mission, juste avant la fin d'une session de jeu. Une fois que la mission est terminée et que les agents se préparent à rentrer, assurez-vous que l'agent choisi n'est pas seul et se trouve dans la même pièce qu'un autre. Faites-le alors disparaître. Les options sont variées : l'agent restant dans la pièce regarde simplement autour de lui et constate tout à coup qu'il est seul, la victime rentre dans la salle de bain pour ne jamais ressortir, etc. Peu importe le choix, il doit être clair que ce n'était pas une disparition normale.

Permettez à l'agent témoin de prévenir le reste du groupe, et laissez-les faire les premières actions qu'ils souhaitent. Arrêtez cependant la session de jeu quelques minutes plus tard, en plein milieu du chaos chez les joueurs, laissant la disparition non résolue.

Avant la prochaine session de jeu, discutez avec le disparu (vous pouvez le faire avant la disparition si vous le souhaitez mais il est probablement plus amusant de surprendre ce joueur autant que les autres). Expliquez-lui qu'il a été absorbé par Carcosa et que la prochaine partie aura pour but que les autres joueurs comprennent cela et le poursuivent ici. Vous avez besoin qu'il soit présent lors de cette partie, et vous devrez tous deux faire quelques préparations, lesquelles sont développées dans les sections qui suivent.

Option : Si vous êtes du genre charitable et que le joueur semble intéressé, vous pouvez lui offrir une session de jeu solo durant laquelle son investigateur aura l'opportunité d'explorer Carcosa. Le reste de ce chapitre inclut des informations utiles pour maîtriser une telle partie, mais aucune conclusion n'est possible sans l'intervention du reste du groupe. Cela laisse cependant au joueur l'occasion de s'amuser et fournira à l'investigateur une connaissance de Carcosa qui pourrait être utile lorsque le reste du groupe viendra le rechercher.

Seconde partie : la recherche

Dans la prochaine session de jeu, les agents vont rechercher leur collègue disparu.

Ils vont probablement revenir sur la mission qu'ils viennent de terminer pour voir s'ils n'ont pas oublié ou raté des pistes. Jouez le jeu, mais leurs actions ne sont pas importantes – tout ce dont vous avez besoin c'est qu'ils se trompent.

Votre travail consiste à leur donner des indices sur le sort du disparu. Convenez avec le joueur de ces indices avant la partie. Chaque indice est essentiellement une sorte d'incident symbolique qui se produit parce que les agents sont en quelque sorte en résonance avec le disparu. Leurs implications passées avec Hastur et leur relation avec la victime génèrent des faits inhabituels qui, une fois mis en corrélation, devraient rendre la situation très claire.

Ces indices devraient idéalement être construits à partir du passé du disparu, mais ils peuvent aussi inclure des éléments liés à Hastur. Lorsque les indices concernent des interactions avec un PNJ donné– peu importe qui il est – alors ce dernier présentera le visage du disparu. En d'autres termes, au lieu de se tourner vers vous pour interagir avec le PNJ, les joueurs s'adresseront au joueur du disparu (mais pas au disparu lui-même), un changement clé qui devrait être déboussolant. Vous et le joueur devez savoir quels PNJ il incarnera ; s'ils doivent être improvisés, un regard significatif au joueur devra être l'indication qu'il doit poursuivre et prendre les rênes du PNJ.

Voici une liste d'indices, mais ils devraient être remaniés ou remplacés pour mieux se rapporter au disparu.

- Des enfants jouent à la corde à sauter. Ils scandent une comptine pour marquer le rythme. Ce poème comporte le nom du disparu : « (disparu) est parti vers la mer / combattre les vagues pour me sauver / dans un navire grand et fin / il arrondit les angles du temps ». Aucun des enfants ne connaît la victime, et ils prétendent qu'ils ont inventé la comptine le matin même (le meneur du groupe possède le visage du disparu)
- Deux policiers font le tour du quartier afin de placarder l'avis de recherche d'un fugitif. Le fugitif porte le nom du disparu, mais la photo et la description sont complètement différentes. La nuit dernière, le fugitif a interrompu une pièce dans un théâtre proche et a agressé un des acteurs avant de s'enfuir ; un spectateur l'a pris en photo pendant le délit. La pièce interrompue s'appelle *Six personnages en quête d'auteur* de Luigi Pirandello. (le policier principal a le visage du disparu)
- Un des agents trouve un livre sous le lit du disparu. Il s'agit des *Villes invisibles* d'Italo Calvino, et une inscription de la main du disparu dit : « J'ai un moment de libre. Je souhaiterais que vous soyez là. » (si possible, produisez un exemplaire de ce roman annoté par le joueur du disparu).
- Durant une interaction avec un PNJ – joué par vous – dites : « À propos » et le joueur de la victime complètera par : « le dernier roi est arrivé » (cela doit être bien arrangé à l'avance).

Si on le questionne, le PNJ maintient qu'il a dit : « À propos, avez-vous l'heure ? »

- Mettez un exemplaire du *Roi en Jaune* dans les possessions du disparu.
- Une parade parcourt le centre-ville. Un homme habillé d'une robe jaune passe. Il chevauche un grand cheval mais celui-ci est dans une grande boîte ou dans une carapace noire (sans fond bien entendu) et seuls ses sabots peuvent être vue. Sur le côté, une phrase chatoyante est inscrite : « Le Cheval de l'Invisible ». La phrase est encadrée par deux grands *Signes en Jaune*. S'il est interrogé, l'homme prétend que la décoration (incluant les Signes en Jaune dont il ne connaît pas le nom) lui est venue en rêve. (l'homme a le visage du disparu).

Troisième partie : Le voyage

À présent, les investigateurs devraient avoir l'idée que la disparition de leur ami a quelque chose à voir avec le Mythe d'Hastur, et qu'il est peut-être captif de Carcosa. D'autres recherches peuvent être entreprises, mais le but final pour les investigateurs est de trouver un moyen d'aller à Carcosa.

Il y a de nombreuses façons de la faire. Des indices peuvent venir de contacts noués pendant les scénarii liés à Hastur ou, si besoin, ils peuvent être fournis aux investigateurs via Alphonse. Un certain nombre de suggestions vous sont fournies ici.

Tourbillon des Pâles Danseurs

Ce sort enchantera plusieurs danseurs, tous nécessairement consentants. Les danseurs doivent porter des robes en loques et des foulards, tous d'un jaune pie. Une fois le sort lancé, les danseurs commencent une danse élaborée et agitée, tournant autour de la personne devant être transportée. Les danseurs tourbillonnent autour d'elle, bougeant de plus en plus vite, tandis que leurs costumes s'effilochent, formant un voile solide. Celui-ci une fois terminé, les danseurs s'écroulent et la cible disparaît.

La danse dure un nombre de minutes égal à la TAI de la cible. Il requiert le même investissement en PM, lesquels sont fournis par les danseurs. Le lanceur peut être un des danseurs ou simplement se trouver à proximité ; si le lanceur est un des danseurs, il peut ajouter des PM supplémentaires au-dessus du minimum requis. Quand la danse est terminée, la cible fait un jet de résistance POU contre PM dépensés (incluant les éventuels points supplémentaires ajoutés par le lanceur s'il danse). Si la cible rate son jet, elle se perd dans le flou des danseurs et est instantanément transportée vers Carcosa.

Si le lanceur a déjà été là-bas auparavant, il peut choisir où la cible est envoyée ; autrement la cible peut arriver n'importe où dans l'étrange cité.

Chaque danseur perd 1/1D3 SAN, le lanceur 2/1D6 et la cible 3/1D8. Toute personne assistant au phénomène perd 0/1 SAN.

La Toile de Gahan

Il s'agit d'une peinture représentant un trône endommagé dans les ombres d'un hall à colonnes. Un peintre peut y peindre un personnage, généralement assis sur le trône. Le modèle doit être présent durant le travail, lequel prend 4 + 1D4 heures. Le peintre doit réussir un jet de Peinture où la tentative échoue.

Pendant le processus, qui ne peut être interrompu, le modèle peut faire chaque heure un jet de résistance POU contre POU du peintre. Si le modèle gagne, la tentative échoue, bien que le modèle ne se rendra pas compte de ce que le peintre a tenté de faire. Dans un tel cas, la peinture peut être recommencée à nouveau, si le modèle l'accepte. Si chaque jet de résistance est raté, le modèle reste tranquillement assis et attend le résultat.

Notez que ce cas concerne un modèle non-consentant et non averti ; si le modèle désire que cela se passe, le seul jet à faire est celui du peintre.

Une fois la peinture réussie, le modèle devient irréel et disparaît, tout comme son image sur la toile. Une fois totalement disparu, le modèle est transporté à Carcosa, apparaissant dans un hall identique à celui de la toile et dans la même position que celle qui fut peinte. La toile ne montrera alors à nouveau plus que le hall, attendant son prochain visiteur. Peindre la toile coûte 1/1D4 SAN ; être le sujet du processus coûte 3/1D8 SAN.

La Porte Verte

Le Club Apocalypse, quartier général non officiel de la Destinée à New York, possèdent de nombreux secrets. Beaucoup sont inconnus et insoupçonnés, comme la Porte Verte, qui se situe dans le cinquième niveau des anciens souterrains (qui eux se trouvent en dessous des trois sous-sols modernes). La seule personne de la Destinée qui est au courant de l'existence de la Porte est Stephen Alzis – et c'est le seul à en posséder la clé.

Naturellement, les investigateurs devront négocier avec Alzis pour accéder à la Porte Verte. Quand ils le contacteront, il saura exactement ce qu'ils veulent et pourquoi ; il est probable qu'ils ne connaissent pas l'existence de la Porte Verte mais qu'ils soient à la recherche d'un moyen pour voyager vers Carcosa ou d'informations sur leur ami disparu. Alzis proposera la Porte Verte comme solution, car elle s'ouvre directement sur Carcosa. Ce qu'il désirera en échange, c'est au Gardien de le décider et cela devrait être l'occasion d'un scénario entier.

La Porte Verte est une très grosse porte massive, de presque 3 mètres de haut et de 2 mètres de large, faite de lourdes poutres de bois de 40 centimètres d'épaisseur, brisée sur les bords et peinte d'un épais vert sombre. Malgré la lourdeur de la porte, les charnières sont brillamment conçues, si bien qu'une fois la clé tournée dans la serrure, la porte s'ouvre vers l'intérieur d'un simple mouvement de la main.

Au-delà de cette porte se trouve le *Labyrinthe des Murmures*, taillé à même la roche. Voyager par la Porte Verte ne fait perdre ni SAN ni PM mais le paiement de la dette envers Alzis amènera sans aucun doute de tels désagréments.

Le Mikado

La *Maison sur le Rocher* est une des attractions touristiques les plus populaires du Wisconsin. L'architecte, un gentleman nommé Alex Jordan, a passé plusieurs décennies à construire la *Maison* et les bâtiments affiliés, les remplissant de choses étranges, curieuses et folles : une recréation de la rue principale d'une ville américaine de la fin du siècle ; le plus grand carrousel du monde, entouré de douzaines de mannequins de grands magasins ; de grandes collections de maisons de poupées, des étranges vieilles armes à feu, des orgues énormes et des animaux empaillés ; de nombreuses machines musicales de la taille d'une pièce contenant des musiciens mécaniques de taille humaine... Les pièces et structures sont si enchevêtrées et complexes qu'elles semblent non euclidiennes et si encombrées d'objets étranges qu'on s'y sent tout petit.

Parmi tout cela on y trouve ce qui est sûrement le principal objet de la *Maison* : le *Mikado*, une gigantesque machine musicale qui ne peut être vraiment bien décrite et qu'il faut voir de ses propres yeux. En résumé, de nombreux automates vêtus d'un bizarre mélange de costumes japonais et chinois jouent de la musique au milieu d'un ensemble de reliques kitsch (une image très partielle peut être trouvée sur le site de la *Maison :* www.houseontherock.com). C'est une représentation de la Chine et du Japon, et une vision américaine très naïve de l'Orient, « à la Fu manchu ». Les mouvements du Mikado semblent magiques et laissent l'observateur comme un enfant : tout à la fois perplexe, outragé et incrédule. C'est la réponse de l'Ouest Profond à Dieu.

Le plus grand secret d'Alex Jordan se trouve à l'intérieur du *Mikado*. Derrière le joueur de timbales on trouve une petite porte, laquée et ornée des portraits d'une noblesse inconnue. Cette porte mène à la *Galerie des Fantômes* de Carcosa (aucune perte de SAN ou de PM).

Quatrième partie : Arrivée et exploration

Une fois que les investigateurs ont pénétré dans Carcosa, les choses deviennent plus étranges que jamais. Ici, le but du Gardien est de faciliter la réunion des investigateurs et de l'agent disparu, et de leur fournir un moyen de retourner dans le monde réel – avec une bonne dose de danger et de surréalisme bien sûr.

Le reste de cette section décrit les déplacements dans Carcosa, puis les nombreux endroits autour de la ville que les investigateurs pourraient vouloir explorer. Maintenant les choses sont entre les mains du Gardien. Les décisions quant à la position du disparu, l'endroit de la rencontre, les menaces qui surgiront, tout cela est du ressort du Gardien. Cette section fournit simplement un bref exemple des visions et des lieux intéressants. Les rencontres suggérées sont mises en exergue.

Rappelez-vous toujours les mots impérissables d'Hal Harley : « L'aventure et la romance n'existent pas, il n'existe que l'ennui et le désir ». Carcosa est un lieu d'illusion qui détruit les illusions, un endroit où les ombres masquent les étincelles.

La Nature de Carcosa

Pour connaître vraiment Carcosa nous devons d'abord observer la nature de la réalité. Dans notre expérience humaine, la réalité est constante et fiable. Les atomes ont une stabilité interne qui leur permet de rester comme ils sont. Le plomb ne se transforme pas en or ; une chaise ne se transforme pas en papillon ; si vous vous tournez vers la droite, marchez trois pas, vous retournez, marchez trois pas et vous tournez vers la droite, vous vous retrouvez à l'endroit de départ. Mais la venue du *Roi en Jaune* amena la fin d'une telle réalité à Carcosa. Les tourments malfaisants d'Hastur ont pénétré et remodelé la réalité à sa propre image.

En conséquence, l'existence dans Carcosa n'est plus fondée sur une stabilité interne. Au contraire, il s'agit plutôt d'une sorte de réalité relationnelle. Prenez une porte sur Terre, elle reste la même que vous restiez devant, que vous la regardiez ou que vous la franchissiez. Mettez cette porte sous l'influence d'Hastur et sa définition changera constamment. Quand vous restez devant la porte, elle est définie par la façon dont vous vous tenez – la distance entre vous et elle, la couleur de votre chemise, la poussière sur vos chaussures, etc. Croisez les jambes, aussitôt la définition de la porte changera – tout comme la vôtre.

La perception est l'élément clé de cette réalité mutuellement définie. Lorsque votre présence près de la porte altère sa réalité, votre regard sur elle montre réellement le changement. Si vous regardez la porte alors qu'un ami la traverse, vous pouvez voir la porte se déplacer et trembler. Votre ami pourra voir la même chose ou quelque chose de plus approprié pour lui.

La difficulté avec la réalité de Carcosa réside dans ce qui arrive aux choses près de vous mais que vous ne voyez pas. Votre perception d'une chose fortifie ses limites, elle ne subira que de légers changements tant que vous la regardez. Mais au-delà des limites de votre vision – au-delà de votre perception directe – la réalité est libre de changer selon son envie, simplement parce que vous ne pouvez pas la percevoir. Elle ne restera dans une forme plus stable que quand vous vous tournerez pour la regarder.

Donc, une personne qui marche d'un bout à l'autre d'une rue, puis se retourne, constatera que la rue a beaucoup changé ; si elle recommence l'opération, cela va amener encore moins de similitudes avec l'aspect initial de la rue.

La réalité en mutation d'Hastur se propage aussi d'elle-même. Quand une zone de réalité est modifiée, tout ce qui est autour de celle-ci va changer en retour. Cela va donc provoquer un nouveau changement dans la zone initiale, et ainsi de suite. Le résultat concret de cela est que Carcosa se recrée complètement toutes les heures, n'étant jamais deux fois la même. Inutile de préciser que cela rend l'orientation incroyablement difficile pour les fous – les investigateurs dans notre cas – qui ont voyagé jusqu'ici.

Les cartes sont inutiles. Les constructions, les rues, des quartiers entiers disparaissent et se reforment à nouveau après votre passage. Laisser des marques derrière soi est tout aussi futile ; elles seront rapidement absorbées par la cité et vos

repères vont probablement réapparaître partout dans la ville, pointant dans toutes les directions. Même les déplacements dans un bâtiment sont difficiles, bien que les changements tendent à être moins radicaux que ceux de la cité dans son ensemble (par exemple, un bâtiment entier ne disparaîtra pas pendant que vous êtes dedans).

Voyager l'esprit sain

Une fois que tout cela sera clair pour les investigateurs fraîchement arrivés, demandez des jets d'Idée. Des jets réussis leur coûtent 1d3 SAN et les échecs 1 SAN. Demandez à ce que les joueurs gardent le compte des points perdus à cause de l'influence de le cité (la SAN est gérée de façon habituelle et les effets néfastes s'appliquent).

À partir de là, demandez des jets d'Idée et de SAN quand vous le jugez approprié. Les jets de SAN devraient être faits lorsque les investigateurs subissent un choc – ils réalisent que le chemin de retour vers la maison est bloqué, ou ils voient un monstre. Les jets d'Idée sont utilisés dès que vous sentez que les investigateurs ont une opportunité de comprendre quelque chose sur la réalité de la cité. Si par exemple ils font des expériences sur les modifications de la réalité ou essaient de « tester » comment les choses fonctionnent, des jets d'Idée seront appropriés.

Il y a une autre différence importante entre les deux jets. Un jet réussi d'Idée coûtera plus de SAN qu'un échec (comme vu dans le jet 1D3/1 tiré plus haut). C'est l'exact opposé d'un jet de santé mentale habituel, qui vous coûte plus si vous le ratez que si vous le réussissez. Dans Carcosa, ce ne sont pas les chocs soudains et rudes qui éclairent l'esprit. Au contraire, c'est la lente mais inexorable érosion de votre rationalité et de votre perception des lieux qui est vraiment préjudiciable.

Voici quelques éclaircissements. Quand les investigateurs tentent des actions modérément difficiles d'orientation, le meneur du groupe doit faire un jet. Ce jet doit être inférieur à la perte totale de SAN de l'investigateur dans Carcosa (notez que l'expression « modérément difficile » signifie que les investigateurs tentent d'aller dans un lieu qu'ils ne peuvent voir ; comme expliqué plus haut, tant que vous gardez un œil sur quelque chose il restera assez stable). Si les investigateurs discutent en groupe de leur plan de route, l'investigateur désigné doit faire un jet sous la somme totale de SAN perdue par l'ensemble des personnages ; la réalité n'est rien sans consensus, donc si les investigateurs arrivent à un plan de route commun, ils ont de meilleures chances de le faire réussir. Dans tous les cas, un succès indiquent que non seulement ils ont trouvé le chemin pour aller où ils le voulaient, mais qu'ils sont assurés que la destination existe réellement. En fait, ils viennent de façonner Carcosa à leurs envies. (À bien des égards, *Voyager l'esprit sain* est un peu comme la compétence Rêver utilisée dans les Contrées du Rêve)

Voici un petit exemple : Darryl Morgan se promène dans un Carcosa crépusculaire. Tournant un coin de rue, il voit une étrange statue attirante quelques rues plus loin. S'il marchait directement vers elle, il l'atteindrait sans aucun problème. Au lieu de cela, il décide d'entrer brièvement dans un bâtiment sur le trajet. La statue ne sera alors vraisemblablement plus visible ensuite. S'il veut rendre la statue atteignable – ce qui est différent de vouloir atteindre la statue – il devra faire un jet en dessous de la SAN qu'il a déjà perdue ici.

Évidemment, plus vous perdrez de SAN plus il vous sera facile de circuler. Les explorateurs doivent gérer un certain équilibre : ils auront besoin de comprendre assez bien l'étrange réalité pour pouvoir se rendre où ils veulent, mais doivent conserver assez de SAN pour survivre au voyage de retour.

Gardez à l'esprit que ce *Voyage l'esprit sain* ne marche que pour des destinations que vous ne pouvez pas voir à un moment donné et qui ne sont pas dans votre entourage immédiat. Il ne peut non plus être utilisé pour créer ou changer des structures sur une grande échelle ; il restaure simplement quelque chose qui a déjà existé un court moment auparavant et assure que vous pourrez le trouver.

Explorer Carcosa

Il y a trois zones principales que les investigateurs pourraient vouloir explorer : Carcosa, le Lac Hali et le Palais.

Toutes les trois partagent une ambiance commune : il fait toujours nuit, toujours maussade, toujours étrange. Les lunes jumelles qui montent dans le ciel ne termineront jamais leur mouvement, immobilisées dans leurs courses depuis la venue du *Roi en Jaune*. Se sont-elles effectivement arrêtées ou le temps ne s'écoule-t-il simplement plus ? C'est à chacun d'y réfléchir intérieurement. Les investigateurs qui tenteraient de faire usage du temps (en se donnant rendez-vous à une certaine heure par exemple) remarqueront qu'il ne passe pas selon un rythme cohérent. Malgré la nuit omniprésente, il fait assez clair pour apercevoir les *ailes nocturnes*, d'étranges choses ailées en perpétuelle mutation qui tournoient au-dessus de la ville ; des investigateurs avisés se diront qu'il fait aussi assez clair pour être vu et ne s'éloigneront pas trop d'un abri.

Une fois arrivés – peu importe comment – les investigateurs se sentiront immédiatement seuls et indésirables. Cet endroit fut un jour construit par des hommes, mais avec la venue du *Roi en Jaune* et l'influence entropique d'Hastur, il changea, devenant lentement une incarnation physique de ce principe cosmique. Il est hostile à la vie normale, à la perception normale ; le seul moyen de vraiment connaître Carcosa est de perdre sa santé mentale, goutte à goutte, gagnant de précieuses mais destructrices connaissances sur cet étrange royaume, pendant que la fièvre entropique brûle l'esprit.

La cité elle-même est une merveille sauvage et féroce ; les investigateurs ayant le sens du romantisme seront attirés à elle, sentant son étrange beauté, sa grandeur éthérée. Ceux qui se targuent d'être rationnels et logiques ne la perceront pas, sentant que l'entièreté de la cité les dérange et les dégoûte. Mais quiconque resterait assez longtemps pourrait ne plus vouloir partir.

Rencontre : Le Cheval de l'Invisible. En descendant une rue, les investigateurs entendent des bruits de sabots approcher. Qu'ils se cachent ou restent à découvert, l'expérience sera identique : un cheval invisible, sans cavaliers, charge dans

leur direction. Cependant, une fois le cheval proche, il commence à apparaître petit à petit. Tout d'abord, le squelette se matérialise, ensuite les muscles, les nerfs et organes et finalement la peau. Ce moment de visibilité complète arrive juste quand le cheval passe devant les investigateurs, et cette étape dure seulement un instant ; alors qu'il commence à s'éloigner, il se dématérialise dans l'ordre inverse. Le processus complet dure quelques secondes, puis le cheval invisible a de nouveau disparu.

Le Labyrinthe des Murmures

Quelque part sous la cité se trouve une voûte délabrée de laquelle s'échappe un courant d'air froid. Un investigateur peut être attiré ici par l'appel de son nom ou peut-être par l'odeur du courant d'air. En entrant sous la voûte, on découvre une petite pièce circulaire avec trois couloirs humides et étroits menant dans les ténèbres ; une source de lumière est nécessaire pour progresser plus loin que cette pièce.

Une fois que quelqu'un avance assez loin dans un couloir pour perdre de vue ses compagnons, il les perd. Des aides physiques comme une corde ou des marques n'aideront pas l'exploration : la corde sera bientôt accrochée par quelque chose et s'emmêlera ; les marques sur les murs s'altèreront jusqu'à être inutiles, se répéteront sur toutes les surfaces ou disparaîtront simplement. Des investigateurs qui explorent en groupe seront séparés si l'un d'eux s'aventure trop loin ou traîne derrière ; rester en contact proche est essentiel.

Le Labyrinthe est composé de couloirs et de petites pièces. Dans chaque mur, il y a de nombreuses petites niches. Chacune contient une bouteille opaque ; il y a des dizaines de milliers de bouteilles dans le labyrinthe, et aucune n'est identique. Elles sont petites ou grandes, grosses ou filiformes, ornées ou lisses, fabriquées dans un grand nombre de matériaux. Chaque bouteille porte le nom d'une personne sur elle, comme une urne crématoire. Toutes les bouteilles sont fermées d'une manière ou d'une autre – bouchon, couvercle, etc. – et ne peuvent être ouverte que par la personne dont le nom est inscrit dessus.

En errant, il y a 3% de chance par heure (non cumulatif) qu'un investigateur trouve sa propre bouteille. Un jet de TOC est nécessaire pour la découvrir. Si la bouteille est ouverte, un murmure s'en échappe, seulement audible par l'investigateur concerné. Le message et ses effets sont du ressort du Gardien, qui doit convenir de quelque chose d'approprié. Cela peut être une révélation sur un mystère de son passé ; ou la voix d'un ami décédé ou d'un amour disparu ; ou une phrase cryptique qui l'aidera ou le précipitera dans un piège. Quel que soit le message, il ne sera jamais sans conséquence.

Quand un investigateur (ou un groupe) pénètre dans le labyrinthe, lancez 3D6. C'est le nombre d'heures durant lesquelles ils erreront avant de trouver la sortie. Cependant, si un investigateur trouve sa propre bouteille, il trouvera la sortie dans les minutes suivantes (ainsi que tous ceux qui l'accompagnent). Si quelqu'un prend une bouteille qui ne lui appartient pas, il se rendra compte qu'il revient toujours à l'alcôve vide tant que la bouteille n'est pas remise à sa place. Un investigateur peut décider de garder sa propre bouteille, s'il le désire, bien qu'elle ne soit plus d'aucune utilité après avoir été ouverte.

Quand les investigateurs errent dans le labyrinthe, n'hésitez pas à leur faire entrevoir d'autres voyageurs ou à leur faire entendre des voix hurler ; à moins que vous ne le souhaitiez, aucun de ces phénomènes ne peut être rattrapés. Prenez note des sources de lumière que les investigateurs amènent avec eux, et déterminez si elles durent assez longtemps. Quelqu'un d'assez malchanceux pour se perdre dans le noir rejoindra tout de même la surface, mais perdra beaucoup de SAN dans cette expérience traumatisante.

Rencontre : Le Sommelier. Les investigateurs découvrent un homme en robe de chambre de soie mauve sombre et en pantoufles de velours, portant autour du cou un fin tire-bouchon en argent attaché à une longue cordelette de satin. La teinte de sa peau est sombre, son visage est ridé, il est chauve et porte un bouc. Le Sommelier est soulagé de voir les investigateurs : il les cherchait semble-t-il. Dans sa main, il tient l'une des bouteilles (fermée par un bouchon), portant le nom de l'investigateur disparu. Il la remet au groupe et leur donne également son tire-bouchon. Dès qu'ils le prennent, sa robe s'écroule au sol. Aucune trace du corps, excepté sa tête, ses mains et ses pieds, qui sont maintenant les parties grossièrement taillées d'une marionnette géante. Mais il n'y a pas de ficelles.

La Galerie des Fantômes

Une des plus grandes structures de Carcosa, ce musée élaboré abrite les œuvres de douzaines d'artistes, tous influencés d'une certaine manière par la folie qu'est Hastur. Le bâtiment, comme la plupart de ceux de la cité, change constamment. Les pièces et balcons se contractent, se distendent ou disparaissent complètement quand vous ne les regardez pas ; les moquettes deviennent parquet en chêne puis du carrelage puis du marbre. Les œuvres en elles-mêmes ne changent pas mais sont aléatoirement présentes ou absentes.

Les œuvres d'art présentées sont de tous types : peintures, esquisses, statues, sculptures mouvantes, arts primitifs, manuscrits, lanternes magiques, etc.

La qualité varie énormément, mais toutes partagent un héritage commun de créativité déséquilibrée. Ici, les œuvres sont rarement conçues pour choquer ou dégoûter ; les grotesqueries de Richard Upton Pickman trouveraient difficilement une place dans l'esthétique de Carcosa. Les sujets varient beaucoup dans leur représentation et leurs effets ; la peinture d'un étrange paysage extra-terrestre ne sera pas aussi dérangeante que l'esquisse d'un café de Paris dans lequel apparaît quelque détail qui n'a pas sa place dans ce dessin. L'influence d'Hastur est insidieuse et changeante, et sa folie trouve une nouvelle interprétation chez chaque créateur.

L'effet de ces œuvres sur les visiteurs est lent mais sournois. Tandis qu'ils se promènent dans les étages et les ailes de la galerie, demandez un jet de Chance à chacun. Celui qui fera le plus haut jet (peu importe qu'il soit réussi ou pas) va commencer à tomber sous l'influence de la

galerie. Vous pouvez aussi simplement cibler l'investigateur qui vous semble la plus approprié. L'investigateur affecté va à présent perdre 1D3 SAN toutes les dix minutes. D'une manière que les autres ne peuvent comprendre, il a eu une terrible vision de la nature d'Hastur et, à présent, toutes les œuvres d'arts du musée prennent un curieux sens pour lui. Alors que les autres membres du groupe se sentent simplement mal à l'aise quand ils voient les pièces, lui commence à les comprendre. Chaque parcelle de santé mentale perdue rend la perte suivante plus facile et bientôt la structure rationnelle de l'esprit de l'infortuné s'effondre comme une rangée de dominos. Ne lancez pas un jet de folie temporaire, mais gardez plutôt le compte du nombre de SAN perdu sans le dire au joueur. L'investigateur n'est pas conscient de ce qui arrive, et il se réfugie petit à petit dans la folie qui grandit en lui.

Si les investigateurs décident de quitter le musée (les sorties abondent, ce n'est pas un problème), l'investigateur affecté ne voudra pas partir. Il résistera à toute tentative physique de le faire sortir de force, en se battant s'il le faut. Cependant, si un ami tente de le persuader de sortir, il peut jeter un jet POU contre POU de l'ami. S'il échoue, il oubliera tout à coup sa vision et, tremblant et pâle, il se laissera emmener hors de la galerie, mais les pertes de SAN sont appliquées. Une fois que l'investigateur s'est échappé, il restera pâle et mélancolique tant que le groupe sera à Carcosa, n'acceptant plus aucune action autre que de se laisser guider à travers la ville. Divisez la nouvelle SAN de l'investigateur par 5 et utilisez cette nouvelle valeur pour son POU tant que celui-ci restera à Carcosa. Une fois rentré chez lui, son POU retrouvera sa valeur normale. La SAN perdue à cause du musée ne causera pas de folie temporaire, mais celle perdue pour d'autres raisons pourra toujours le faire.

Si les investigateurs restent dans la galerie trop longtemps, la victime suivra le groupe, agissant normalement (bien que trop calmement), jusqu'à ce qu'il atteigne 0 en SAN et soit définitivement fou. À cet instant, une douzaine de silhouettes masquées en robe entreront soudain dans la pièce où se trouve le groupe, bloquant toutes les issues. Les investigateurs se rendront compte qu'ils sont figés, incapable d'agir, tandis que leur compagnon s'avancera et partira avec les étranges silhouettes, pour ne plus jamais revenir.

L'étrange paralysie disparaîtra rapidement, mais aucune trace du disparu ne pourra être trouvée. Si les investigateurs passent un laps de temps important à le chercher, un autre parmi eux commencera à subir le même sort. Si le groupe refuse de partir sans trouver leur ami, il est probable qu'ils deviennent tous des ombres de la galerie.

Rencontre : Hildred Castaigne. Une grande salle contient une exposition vraiment très impressionnante. Les murs, le plafond et le sol sont peints en blanc, et sont couverts d'une multitude de noms minutieusement gravés, chacun avec une date de naissance et (si approprié) une date de décès. Les noms sont écrits d'une fine calligraphie, de la taille d'un ongle. Sous chaque nom, un petit clou est enfoncé dans la pierre, et un réseau de fines fibres (des cheveux humains en fait) coure d'un clou à l'autre. L'artiste est un bel homme de fière allure nommé Hildred de Calvados Castaigne, vêtu d'un uniforme de cérémonie appartenant à une armée inconnue. Castaigne a la capacité de voler. Il flotte dans la pièce, se contorsionnant pour passer entre les innombrables cheveux qu'il a ficelés entre les noms. Il passe son temps à inscrire de nouveaux noms, et à tisser entre eux des connections familiales. Il sera heureux de parler avec les investigateurs, bien qu'il ne sache pas grand-chose à part son propre nom et son projet, qui est de déceler une sorte de généalogie globale qui pourra éventuellement révéler le nom du *Vrai Roi* qui règnera sur Terre. Il admettra candidement qu'il pense être celui-ci, mais qu'il doit le prouver pour réclamer son titre. Si on l'interroge sur l'investigateur disparu, il planera et serpentera entre les cheveux jusqu'à trouver le nom de la victime, laquelle n'a pas de date de décès indiquée. « La bonne nouvelle c'est qu'il est toujours en vie, mais je crains que ce soit tout ce que je puisse vous en dire. Bonne chance. »

Le Lac Hali

Le Lac Hali est l'essence passive d'Hastur. Il partage avec ses alentours une certaine irréalité – la taille du lac n'est pas constante, bien que cela ne soit pas évident pour un observateur. Le lac est parfois fait d'eau, ou prend la forme de nuages troubles, tel un énorme brouillard tourbillonnant qui possède cependant des crêtes, des vagues et des remous.

Bien que peu de gens sachent grand chose à son sujet, le lac est vraiment aussi étrange que le reste. Des lueurs apparaissent parfois dans les profondeurs de l'eau. Cette lumière peut être continue, ou clignoter comme une balise ou comme une sorte de message ; peu importe ce que c'est, les investigateurs ne voudront probablement pas le découvrir.

Bien sûr, le lac est occupé. Ceux qui songent à un voyage sur le lac lorsqu'il est liquide feraient bien d'y réfléchir à deux fois. Des navires à la forme baroque peuvent être trouvés de temps en temps le long des rives. Des investigateurs talentueux peuvent essayer de manier les voiles, mais ils découvriront vite que beaucoup des choses vivent dans ses eaux étranges.

Un des aspects les plus terrifiants du lac est sa substance changeante. Quand le lac est dans sa forme brumeuse, un voyageur peut réellement explorer le lac lui-même, en embarquant simplement sur un bateau et en se frayant un chemin dans les profondeurs du brouillard. Un tel voyage sera saisissant et pas vraiment déplaisant.

La visibilité dans le brouillard est d'environ 5 mètres. Des sons résonnent de temps en temps, peut-être le sourd appel d'une baleine de Carcosa. Parfois, un des habitants du lac rôdera dans les sombres nuages, juste hors de vue. Les investigateurs se rendront néanmoins compte que quelque chose de vraiment énorme passe près d'eux – ce qui vaut un petit jet de SAN de 0/1.

À environ 25 mètres de profondeur, les explorateurs vont commencer à croiser des tours pointues, à peine visibles dans le brouillard.

Bientôt il sera clair que les investigateurs sont entourés de bâtiments, au sein d'une vaste cité qui gît cachée sous le lac. Des investigateurs craintifs vont se demander ce qui les a poussés à venir ici. Rappelez-leur qu'ils sont bien en dessous de la surface du lac – si les brumes redevenaient de l'eau, ils seraient sûrement perdus.

S'ils sont assez courageux pour continuer, quelques dizaines de mètres plus bas, le bateau va toucher le fond, sur une des rues de l'étrange cité cachée sous le lac. Si les investigateurs débarquent et déchargent leur équipement, le brouillard va lentement disparaître, révélant des étoiles au-dessus d'eux. Les investigateurs ont été aussi loin qu'ils le pouvaient et ont atteint le secret le plus profond du Lac Hali – Carcosa elle-même. Car si vous descendez dans le lac mystérieux, vous émergez dans Carcosa, et quand vous atteignez le fond, vous êtes à nouveau dans la cité d'où vous êtes partis. Les investigateurs comprendront rapidement cela (des jets d'Idée ici, au coût de 1D6/1D3 SAN) quand ils verront les côtes du Lac Hali non loin d'eux et le lac à nouveau constitué d'eau, l'étrange substance nuageuse n'étant plus qu'un souvenir. Si vous voulez rendre les choses plus claires, permettez aux investigateurs de se voir eux-mêmes à quelque distance, grimpant sur un bateau et descendant dans le lac.

Rencontre : ailes nocturnes. Tandis que les investigateurs pataugent dans le brouillard, une grande créature passe, envoyant de puissantes secousses qui agitent le bateau. Dans le sillage de la créature arrive une nuée d'ailes nocturnes, des créatures en mutation de la taille d'un cheval qui se nourrissent des déchets laissés par la créature qu'elles suivent. Une ou deux ailes nocturnes se détachent du groupe et attaquent le bateau, cherchant de la viande fraîche. Utilisez les caractéristiques que vous désirez : elles peuvent se transformer en à peu près n'importe quoi d'une taille équivalente.

Le Palais

Quand on se trouve sur les rives du Lac Hali, là où il rencontre le bord de Carcosa, on peut parfois apercevoir une structure lointaine de l'autre côté du lac, beaucoup trop loin pour être vraiment visible. Il s'agit du Palais, où le Roi en Jaune fit son apparition et amena l'infection d'Hastur. C'est là où se joue la pièce du même nom.

Le meilleur moyen d'atteindre le Palais est sans doute de s'aventurer dans les brumes du lac et de s'efforcer d'arriver devant le Palais plutôt que dans Carcosa elle-même. Si les investigateurs tentent cela, ils réussiront. Naviguer à la surface de l'eau pour atteindre le Palais sera par contre un échec, il ne se rapprochera jamais.

Si les investigateurs arrivent à l'atteindre, le Palais sera le point culminant de leur mission – l'investigateur disparu est à l'intérieur. Si le Lac Hali est l'esprit incarné d'Hastur, le Palais en est le cœur secret et palpitant.

Le Palais est gigantesque et de grande beauté. En restant devant lui, un observateur se sentira prêt à pleurer pour Yhtill la perdue. En effet, la structure entière irradie une sorte de tristesse étrangère. À l'intérieur, les traces d'une grande réception sont évidentes. En fait, les investigateurs arrivent seulement quelques heures après la venue du Roi en Jaune. Ici, le temps a ralenti jusqu'à la stagnation. Les investigateurs peuvent se promener dans les étranges salles ornementées du Palais, mais le bruit des voix va sans doute les attirer vers la grande salle de bal.

Ils vont y trouver les occupants du Palais, debout ou assis en petits groupes, parlant sur un ton bas et assourdi. Tous ici sont gaiement habillés pour un bal masqué, bien qu'aucun ne soient masqués. On leur expliquera que, quelques heures auparavant, le Roi en Jaune est arrivé, informant les invités de son identité. À ce moment, la cité de Yhtill – où se situe le Palais – devient Carcosa, et les membres de la famille royale apprennent qu'ils sont maudits. À présent, ils sont là, moroses et éperdus. Tous parleront avec les investigateurs, les voyant comme des familiers ; ils les appelleront par d'étranges noms et ignoreront tout comportement agressif ou dérangeant. Cependant aucune information ne leur sera donnée – les gens du Palais ont vraiment perdu à la fois leur esprit et leur âme, et sont hermétiques à toute forme de persuasion ou d'attaque.

L'investigateur disparu est ici, dans la fête. Son sauvetage dépend du Gardien et des joueurs. Peut-être est-il comme en fugue ou se prend-il pour quelqu'un d'autre – un des personnages de la pièce. Si les investigateurs possèdent sa bouteille, obtenue par le Sommelier du Labyrinthe des Murmures, celle-ci pourra le libérer. Peut-être devront-ils affronter en duel de monstrueux doubles d'eux-mêmes pour gagner sa liberté.

Le Gardien est libre d'improviser. Il peut exister de terribles dangers dans les donjons et les caves du Palais, tout ceci est de votre ressort. Le Palais doit être très déconcertant et incompréhensible pour ses visiteurs. La folie d'Hastur n'est pas un spasme violent, mais plutôt une solitude intérieure impénétrable, indéfinissable et impitoyable. Explorer son essence ne sera pas vraiment une expérience plaisante.

Conclusion

Si vous avez fait passer votre groupe d'investigateurs à travers tout ce que nous vous avons présenté, il est probablement temps de se débarrasser de ce non-sens hasturien et de retourner se battre contre des monstres. Vous pouvez choisir de lancer occasionnellement des manifestations de leur lien avec Hastur, mais elles ne devraient pas prendre un ton malveillant ou déconcertant. Au contraire, ce devraient être des moments de beauté étrange, pervertie d'une sorte de nostalgie aigre-douce ; elles devraient presque être réconfortantes, voire utiles, comme un ami agitant la main de l'autre côté de la rue. Idéalement, les investigateurs devraient sentir qu'ils appartiennent d'une certaine façon à Carcosa, et qu'un jour – une grande et joyeuse journée – ils retourneront peut-être, et vivront pour toujours là-bas, dans les rêves.

Le jeu de tarot du Roi en Jaune

Les paquets illustrés de cartes à jouer connus sous le nom de jeux de tarot ont commencé à apparaître aux alentours du 14e siècle, et on pense qu'ils sont originaires d'Europe. Comprenant traditionnellement 78 cartes, les jeux de tarot sont les précurseurs des jeux de cartes modernes, mais les cartes de tarot sont souvent utilisées à des fins plus nobles. Elles sont utilisées pour prédire l'avenir, servant à une sorte de psychanalyse symbolique qui tente d'identifier les forces en jeu dans la vie d'une personne – passée, présente et future. Bien qu'elles ne soient pas un outil de prévisions détaillées (« vous rencontrerez un homme nommé Angus, passionné du flipper »), les prévisions du tarot peuvent amener une personne à une réflexion et une compréhension sur sa vie qui n'arriveraient pas autrement. Cet aspect de révélation – plutôt que de divination – du tarot a assuré son succès à travers les siècles, tandis que les illustrations intrigantes qui variaient grandement d'un jeu à l'autre ont poussé de talentueux occultistes et d'autres artistes à laisser leur propre héritage sur de nouveaux jeux originaux. Aujourd'hui, au tournant du millénaire, on peut aisément choisir parmi des douzaines et des douzaines de conceptions commerciales différentes, représentant presque toutes les traditions mystiques, folkloriques, culturelles et esthétiques.

Bien sûr, les tarots les plus rares sont ceux qui ne sont pas disponibles dans le commerce. Ce sont soit des jeux uniques, œuvres d'art faites à la main, ou des jeux imprimés en éditions limitées et privées pour ses adeptes. Un des plus rares est celui du Roi en Jaune, un tarot peu connu qui existe à la fois en une édition artisanale et en une version en impression limitée.

Histoire

La publication du *Roi en Jaune* aux alentours de 1900, et sa quasi-éradication ultérieure par tous les gouvernements dont il croisa les frontières, donna naissance à beaucoup de rumeurs parmi l'avant-garde européenne. Beaucoup de ces rumeurs concernaient le contenu de la pièce, qui était jugé par beaucoup comme obscène – de faux récits de débauche sexuelle étaient courants. D'autres rumeurs concernaient l'auteur anonyme de la pièce, ou encore l'éditeur inconnu ayant produit les livrets en une demi-douzaine de langues, apparus mystérieusement dans les librairies en l'espace d'un automne. Les rumeurs restantes concernaient l'identité de ceux qui possèdent toujours une copie ayant échappé à l'autodafé, et à l'identité de ceux qui l'auraient lue.

Une rumeur se répandit dans un tout autre cercle social, une rumeur totalement différente de celles que les poètes et les peintres murmuraient en buvant de l'absinthe et du café. Ce cercle était celui de diseurs de bonne aventure, le réseau de médiums, de chiromanciens, des personnes parlant aux esprits et autres occultistes qui ont fait fortune grâce au mouvement spirite de l'époque. La rumeur qui circula parmi eux considérait le *Roi en Jaune* non comme le commencement de quelque chose de nouveau, mais comme l'aboutissement d'une chose ancienne. Les plus érudits d'entre eux avaient déjà entendu parler du Roi auparavant, en rapport avec un jeu de tarot portant le nom du Roi. Des récits sur ce jeu sont rapportés depuis le début du 18e siècle. C'est une histoire très simple. Quelque part se trouvait un fabuleux jeu de cartes fait main, qui comptait 77 cartes au lieu des 78 usuelles. La carte manquante était l'Empereur, et l'histoire racontait que lors des tirages faits avec ce jeu, peu avant de grandes crises, la carte manquante de l'Empereur apparaissait, apportant avec elle un avertissement incontestable des désastres imminents (à l'aube d'événements vraiment terribles, toutes les cartes tirées étaient l'Empereur). Ce jeu est connu comme le jeu du *Roi en Jaune*, bien que l'origine du nom ne soit pas claire. Cette histoire était racontée de manière sporadique, remise au goût du pour la dernière catastrophe, et on prétendait rétrospectivement que le jeu avait prédit cette catastrophe plusieurs jours avant qu'elle ait lieu. Des rumeurs courraient également sur l'identité des propriétaires du jeu, mais jusqu'à la publication du *Roi en Jaune*, personne ne pouvait franchement prétendre avoir vu ce tarot légendaire.

Cependant, dans les premières années du 20e siècle, des témoignages directs de l'existence du jeu commencèrent à circuler, avec cette fois avec un possesseur identifié. C'était une diseuse de bonne aventure connue sous le nom de Madame Anna Sosostris, et bien que qu'elle n'ait jamais mentionné la nature du jeu ni son origine, elle l'utilisait régulièrement pour ses tirages – réputées d'une précision et d'une prévision étonnantes.

Tandis que l'histoire se répandait, Madame Sosostris devint une mystique célèbre parmi les experts. Elle voyagea à travers l'Europe, pratiquant des tirages pour les plus riches sur son passage. Elle réussit cependant à rester discrète, utilisant l'influence de ses clients pour cacher son nom à la presse et s'assurer que les gens du commun n'entendent pas parler d'elle. Chez ceux qui la connaissaient, elle était présentée comme la plus sage des femmes d'Europe, avec un « jeu de cartes truquées ». Ceux qui ont observé le jeu en usage jurèrent qu'il s'agissait du vrai tarot du Roi en Jaune.

Sosostris quitta l'Europe vers 1914, et on ignore où elle séjourna les dix années suivantes. Elle refit surface au Maroc en 1925 et recommença ses prouesses. Vers

la fin des années 20, elle autorisa un petit éditeur à produire une version limitée d'une centaine d'exemplaires de son jeu, pour être vendu dans le plus grand secret et à un prix exorbitant à ses meilleurs clients. Elle engagea l'expert en gravure, qui était un artisan inconnu, et supervisa elle-même son travail, tout en l'instruisant pour modifier de nombreux détails dans le jeu imprimé. La poignée de gens qui eurent la chance de comparer quelques cartes originales avec les reproductions rapportèrent que, bien que le sujet original était similaire, la version imprimée avait abandonné de nombreux éléments inhabituels pour les remplacer par des représentations plus conventionnelles. Plus étonnant, la version imprimée incluait une carte Empereur apparemment faite maison par Sosostris.

Madame Sosostris se retira de la profession en 1930, vivant des rentes acquises durant son travail et de la vente de l'édition de son tarot. En 1934, elle fit un dernier tour de l'Europe, pour voir des amis mais aussi pour visiter les grandes bibliothèques du continent, afin d'effectuer des recherches sur lesquelles elle se refusa à tout commentaire. Elle était accompagnée par un petit garçon aux cheveux sombres qu'elle présentait comme son neveu, Alex, bien qu'aucune de ses connaissances n'ait vu ou entendu parler d'un quelconque autre membre de sa famille avant ce voyage. Le duo se rendit finalement à Londres, où ils réservèrent des places pour un voyage vers New York. Ils n'ont plus jamais été revus ensuite. Le tarot original disparut avec elle.

Sur la centaine de copies, seule une douzaine d'exemplaires ont survécu à ce jour. La plupart des autres furent perdus dans le chaos de la Seconde Guerre mondiale, et bien qu'il soit possible que certains existent encore quelque part, il est probable que leur signification et leur valeur soient inconnues de leurs possesseurs actuels. Sur la douzaine de copies connues, seules deux possèdent encore la carte de l'Empereur ; la plupart des acheteurs originels ayant évidemment détruit ou rangé l'Empereur à part afin de mieux imiter l'original (occasionnant par là même sa perte). La plus récente vente d'un jeu rescapé et intact eut lieu en 1995 dans une vente aux enchères à Budapest, où il fut vendu pour $243.000 ; le vendeur et l'acheteur restèrent tous deux anonymes (il se murmure que Stephen Alzis était à la fois le vendeur et l'acheteur et ne procéda à cette vente que pour rendre jaloux les autres occultistes).

Le jeu est mentionné dans quelques-uns des livres sur le tarot, mais seulement dans son contexte pré-Sosostris, comme une pièce de légende, souvent cité au milieu d'une liste de tarots mythiques. Les histoires sur Sosostris et son tarot sont confinées à un petit cercle d'individus aisés aux intérêts occultes, un cercle dispersé, voire détruit, par la guerre. Aujourd'hui, à peine une centaine de personnes dans le monde sont au courant de l'existence du tarot et de son histoire, et ce chiffre est peut-être encore surestimé.

Apparence

Il y a deux versions du tarot du *Roi en Jaune*. La première est, du moins pour autant qu'on le sache, l'originale : un jeu de 77 cartes mesurant approximativement 10cm sur 20, illustrées à la main sur du carton rigide d'un millimètre d'épaisseur environ, puis vernies ou laquées, sans doute de nombreuses fois à travers les années. Les coins sont arrondis. Les dos sont d'un blanc sobre, bien que le temps ait jauni la surface. Les faces sont des illustrations à l'encre avec de pales pigments pour les couleurs et quelques touches de feuilles d'or.

Les cartes sont numérotées – pas dans l'ordre traditionnel des cartes de tarot cependant – avec des chiffres romains, et les titres des arcanes majeures et des arcanes mineures à figures sont en français (les autres arcanes mineures sont simplement numérotées). Sosostris transportait le jeu dans une boîte en cuir, mais on ne sait pas si elle a acheté cette boîte ou si elle était avec l'original ; personne ne semble avoir remarqué de marques ou d'inscriptions sur celle-ci.

La seconde édition du tarot du *Roi en Jaune* est l'impression privée de Sosostris en 1928. La centaine d'exemplaires a été produite par Jacob Constantine, un petit éditeur londonien spécialisé dans les tirages limités sur des sujets spirituels. On ne lésina pas sur la dépense pour cette production, les jeux furent agrémentés de couleurs chatoyantes en utilisant les dernières techniques de lithographie. Des feuilles d'or furent appliquées à la main sur chaque jeu. Ces jeux étaient légèrement plus petits que l'original, environ 8 cm sur 14, et imprimés sur du fin papier de lin qui fut ensuite collé à la main sur du carton rigide, puis laqué. À la différence de l'original, les dos comportent un dessin : la marque de l'éditeur, entourée d'un rouleau indiquant en petites lettres « The Tarot of M. Sosostris, Printed Exclusive to Jacob Constantine, London, A.D. 1928 ». Un ensemble de cent boîtes en bois de roses fut fabriqué, avec un revêtement intérieur en velours et une serrure étonnamment solide, et chaque boîte fut gravée avec les initiales ou le nom de son possesseur (selon son souhait) au moment de l'achat. On prétend que quelques-unes furent dédicacées par Sosostris à la demande de ses clients favoris, mais aucun exemplaire dédicacé ne semble avoir survécu.

Le Jeu

Comme expliqué plus haut, les illustrations de l'édition imprimée diffèrent de l'édition originale par de nombreuses particularités. Les descriptions qui suivent sont basées sur l'édition imprimée. L'accès à l'original manquant, il est à ce jour impossible de décrire précisément le vrai jeu ; ce qui suit devrait donc suffire.

Arcanes Majeures

Le Mat (The Fool)

Un petit nombre de personnages vêtus de capes grises, marchant étroitement serrés au bord d'une falaise. Tous leurs traits sont cachés, et il est impossible de déterminer exactement combien ils sont.

I: Le Bateleur (The Magician)

Un homme de fière allure aux cheveux courts et d'un noir de jais, portant une toge pourpre et tenant une épée à double tranchant au-dessus de sa tête.

II: Junon (The High Priestess)

Une femme aux cheveux sombres et au regard vide, vêtue d'une robe blanche, est enchaînée entre deux piliers. Un épais livre relié de cuir gît à ses pieds, oublié là.

III: L'Impératrice (The Empress)

Une jeune femme aux cheveux blonds platine. Elle porte un bracelet d'or et tient un sceptre enchâssé d'émeraudes. Elle est allongée sur un canapé bas et est entourée de tapisseries usées et pourrissantes.

IV: Jupiter (The Hierophant)

Un vieil homme ricanant portant un costume ecclésiastique, debout devant deux moines nus. Tous deux tiennent un fouet dans la main et tout leur corps est couvert de zébrures rouges.

V: L'Amoureux (The Lover)

Deux humains nus, un homme et une femme, debout sous un ciel ensoleillé. Ils sont flanqués de deux arbres majestueux dont les branches ploient sous le poids d'énormes fruits pourrissants. La femme, une sculpturale beauté sombre, regarde le ciel, tandis que l'homme, un individu mince aux cheveux courts et blonds, la regarde fixement.

VI: Le Chariot (The Chariot)

Un jeune homme arrogant aux traits égyptiens vêtu d'un costume de pharaon. Il se tient sur un chariot, tenant les brides de deux sphinx qui semblent grogner de manière menaçante l'un vers l'autre.

VII: La Force (Strength)

Une grande femme blonde au regard intimidant agrippant la mâchoire d'un lion féroce.

VIII: L'Ermite (The Hermit)

Un homme d'âge moyen, bien bâti et à la mine joviale, portant une toge. Il se tient sur un radeau qui tient à peine à flot et tient bien haut une lanterne. Un poisson a sauté sur le radeau, et son visage quasi humain semble crier vers l'observateur.

IX: La Roue de la Fortune (Wheel of Fortune)

Une spirale sombre d'étoiles et de nébuleuses, centrée sur un unique point de ténèbres, ressemblant au concept moderne de trou noir. Les étoiles forment de subtiles images de masques de différentes formes et tailles.

X: La Justice (Justice)

Un jeune homme vêtu d'une cape de cavalerie qui lève un bras en signe de salutation. Son autre bras est plié sur sa poitrine, et quelque chose brille sur sa main. Son visage est sinistre, assorti au paysage morne et sans vie derrière lui.

XI: Le Pendu (Hanged Man)

Un homme distingué avec une mince moustache et de fines mains. Il est habillé comme un héraut, sa trompette jetée sur le sol. Ses pieds sont liés ensemble avec une corde, et il a été suspendu la tête en bas à un échafaud en bois très usé.

XII: La Mort (Death)

Un homme habillé en guenilles de paysans. Son jeune visage pourrait apparaître ingénu en d'autres circonstances, mais dans le cas présent il exprime une menace macabre. L'homme marche sans but à travers un champ couvert des cadavres d'une grande bataille.

XIII: Tempérance (Temperance)

Une étincelante couronne en or sertie de feuilles d'argent et incrustée de diamants. Sous elle repose un morceau de parchemin enluminé. Aucune de ses inscriptions n'est lisible excepté un « W » gothique ornementé sous le titre du document.

XIV: Le Diable (The Devil)

Un rivage caillouteux, derrière lequel un lac écumant et bouillonnant s'étire dans lointain. Sur le lac, une gondole transporte un jeune homme vêtu comme un chevalier, qui courtise ardemment une dame ; Celle-ci refuse ses avances avec dégoût. En y regardant de près, une forme indéfinie est visible juste sous la surface de l'eau.

XV: La Maison Dieu (The House of God (The Tower))

Une cité faite d'énormes tours et de ruelles tortueuses, la plupart perdues dans les ombres. Une puissante structure pointe vers les cieux. La lune (ascendante ou descendante), beaucoup trop grosse, flotte entre l'observateur et la majeure partie de la tour. Beaucoup de petites silhouettes richement vêtues tombent de son sommet.

XVI: L'Etoile (The Star)

Un cercle d'ébène au centre d'un fond brumeux.

XVII: La Lune (The Moon)

Un couple de chacals, chacun assis sur une butte basse de chaque côté d'un cours d'eau, hurlent vers un Signe Jaune suspendu dans le ciel nocturne.

XVIII: Le Soleil (The Sun)

Un mince livre relié en cuir noir, avec de lourdes ferrures en métal rouillé. Le Signe Jaune apparaît sur la couverture du livre.

XIX: Le Jugement (Judgment)

Une grande salle de banquet, avec une table renversée en son centre. Un grand nombre d'invités a reculé du centre de la salle, indifférent à la nourriture et aux boissons renversées par inadvertance sur leurs riches parures. Leurs visages sont figés sur une expression de surprise et d'horreur, et tous fixent une fenêtre ouverte dans le fond de la pièce. Le contenu de la fenêtre est obscur.

XX: Le Monde (The World)

Une planète ténébreuse occupe le centre d'un tableau d'étoiles floues. Deux corps plus petits, à l'apparence de plomb, sont placés derrière elle.

XXI: Le Roi en Jaune (The King in Yellow (The Emperor))

Une silhouette en toge jaune dépenaillée, avec un étrange masque sur le visage. Il est assis sur un trône en onyx, une main se cramponnant sauvagement au trône tandis que l'autre reste sur son menton, tenant peut-être le masque en place ou se préparant à le retirer (cette carte est absente du jeu original, et seuls deux des autres exemplaires connus la possèdent encore).

Arcanes Mineures : Les Epées

Roi des Épées (The King of Swords)

Un roi impérial mais voûté avale sa propre épée. La pointe ensanglantée dépasse de la cambrure de son dos.

Reine des Épées (The Queen of Swords)

Une femme richement vêtue travaille dans une forge sordide, aiguisant son épée.

Chevalier des Épées (The Cavalier of Swords)

Un chevalier en armure enfonce son épée dans le flanc de son cheval. Les yeux du cheval sont clos.

Valet des Épées (The Page of Swords)

Un jeune homme sous une arche proscenium, comme sur une scène de théâtre, frappe sauvagement les rideaux à moitié fermés autour de lui.

X (Ten of Swords)

Un homme debout dans un désert brûlant. Il est emprisonné dans un cercle formé par dix épées enfoncées dans le sable.

IX (Nine of Swords)

Trois urnes sont posées sur trois piédestaux sous un soleil radieux. Chaque piédestal porte une sculpture représentant trois épées.

VIII (Eight of Swords)

Une femme transpercée de huit épées. Elles sont disposées uniformément autour de ses flancs et de sa tête, formant une sorte de couronne.

VII (Seven of Swords)

Une ligne de six épées enfoncées dans une terre herbue. Sur leur gauche, un garçon a arraché du sol une épée radieuse, la septième.

VI (Six of Swords)

Six hommes portant leur épée tendue sont à l'arrière d'un bateau navigant sur les flots, comme s'ils saluaient quelqu'un qu'ils laissaient derrière eux.

V (Five of Swords)

Une rangée de cinq hommes en armure, portant chacun une épée qu'ils enfoncent dans le dos de l'homme devant eux. L'épée du dernier homme semble se perdre au bord de la carte et rentrer de l'autre coté pour s'enfoncer dans le dos du premier homme.

IV (Four of Swords)

Quatre épées sont enfoncées dans une surface caillouteuse qui ressemble à des vertèbres humaines. Un homme repose sur le dos, en équilibre sur les pommeaux.

III (Three of Swords)

Trois épées posées sur une surface noire, arrangées pour former un « Y ».

II (Two of Swords)

Un homme divisé en deux, un ciel nocturne séparant les deux parties. Dans chaque main il tient une épée.

I (Ace of Swords)

Une grande épée transperce la lune.

Arcanes Mineures : Les Bâtons

Roi de Bâton (The King of Scepters)

Un roi se tient devant son trône, son sceptre en équilibre sur sa couronne et ses mains devant lui, paumes jointes, comme s'il priait.

Reine de Bâton (The Queen of Scepters)

Une reine sculpturale allongée sur un canot, avance paresseusement grâce à un grand sceptre.

Chevalier de Bâton (The Cavalier of Scepters)

Un chevalier utilise un sceptre pour creuser une fosse.

Valet de Bâton (The Page of Scepters)

Un jeune homme roublard retarde trois voyageurs avec son sceptre, façonné comme un bâton de berger.

X (Ten of Scepters)

Un vieil homme gravit lentement une pente rocailleuse, un lourd ballot de dix sceptres sur le dos.

IX (Nine of Scepters)

Un jeune guerrier à la mine sévère se tient devant un mur de neuf sceptres, derrière lequel on peut voir de nombreux yeux enflammés.

VIII (Eight of Scepters)

Une fille jongle avec huit sceptres devant un ciel d'azur. Les sceptres sont anormalement trop larges pour qu'elle puisse jongler avec.

VII (Seven of Scepters)

Un bûcher funéraire, enflammé, sur lequel gît une femme en robe. Sept sceptres dépassent du bûcher.

VI (Six of Scepters)

Six chevaliers sur six chevaux tenant six sceptres avancent vers un paysan, lequel tombe devant leurs sabots.

V (Five of Scepters)

Un homme perdu dans un bois dense. Cinq sceptres sont appuyés contre les arbres, mais tous hors de sa vue.

IV (Four of Scepters)

Un noble gras marche avec quatre domestiques derrière lui, chacun transportant un sceptre. Les domestiques sont occupés à comploter.

III (Three of Scepters)

Trois sceptre posés sur une surface rouge, arrangés pour former un « T ».

II (Two of Scepters)

Un homme se tient fièrement sous un ciel nuageux, un sceptre dans chaque main.

I (Ace of Scepters)

Un sceptre flottant dans l'air, horizontalement. Un chérubin desséché – ou peut-être une gargouille – est assis dessus comme sur un trapèze.

Arcanes Mineures : Les Coupes

Roi de Coupe (The King of Cups)

Un roi sur un trône, posant son menton sur ses mains avec une expression ennuyée. Il n'y a pas de coupe sur cette carte.

Reine de Coupe (The Queen of Cups)

Une reine flotte sur une rivière de vin, buvant à une coupe en or.

Chevalier de Coupe (The Cavalier of Cups)

Sur les bords d'une coupe massive, un chevalier monte à cheval.

Valet de Coupe (The Page of Cups)

Une coupe débordante reste inaperçue, tandis qu'un jeune homme est absorbé par un livre dans une bibliothèque ténébreuse.

X (Ten of Cups)

Une noble famille prospère de dix personnes – aïeuls, parents, enfants, etc. – se repose paresseusement dans un somptueux décor. Dix coupes sont empilées dans un coin.

IX (Nine of Cups)

Un homme gît malade dans un lit, la forme squelettique de la mort penchée sur le haut du lit. Neuf coupes sont alignées sur une table, hors d'atteinte.

VIII (Eight of Cups)

Un plateau d'échec sur lequel reposent huit coupes dorées et pourpres. Chaque coupe est gravée d'une pièce d'échec, et une partie est en cours. Les dorées semblent proches de la victoire.

VII (Seven of Cups)

Sept coupes en cascade, du vin coulant de l'une à l'autre.

VI (Six of Cups)

Six coupes dans six alcôves, dans une chambre de pierre obscure.

V (Five of Cups)

Un homme à cinq bras, une coupe dans chaque main, porte un toast au soleil levant.

IV (Four of Cups)

Un homme se noie dans une coupe, laquelle flotte dans une autre coupe, puis dans une autre coupe, puis dans une autre coupe.

III (Three of Cups)

Trois coupes posées sur une surface pourpre, arrangées en une ligne horizontale.

II (Two of Cups)

Un homme à deux visages boit à deux coupes.

I (Ace of Cups)

Un garçon tendu sous l'effort équilibre sur sa tête une coupe trois fois plus grande que lui.

Arcanes Mineures : Les Deniers

Roi de Denier (The King of Coins)

Un roi assis les jambes croisées sur un dais en or, volant devant un champ d'étoiles.

Reine de Denier (The Queen of Coins)

Une reine se tient souriante, tenant une grande pièce avec une main derrière sa tête, comme si elle imitait une auréole.

Chevalier de Denier (The Cavalier of Coins)

Un chevalier fait rouler une pièce massive en haut d'une colline abrupte.

Valet de Denier (The Page of Coins)

Un jeune homme jongle avec trois pièces dans une main pour amuser une famille de paysans, mais en cache une de plus dans l'autre main dans son dos.

X (Ten of Coins)

Cinq hommes en haillons regardent dans le vide, leurs yeux sont des pièces.

IX (Nine of Coins)

Une femme se tient sur une colline et lance neuf pièces dans les airs. Elles y forment un « V », tel un vol d'oiseaux.

VIII (Eight of Coins)

Huit pièces sont sur un mur, tandis qu'un faussaire crée huit copies sur une table.

VII (Seven of Coins)

Une diseuse de bonne aventure avec des cartes de tarot (indistinctes) étalées sur une table et une pile de sept pièces de son dernier client (parfois décrite plutôt comme une joueuse).

VI (Six of Coins)

Un paysan avec six pièces dans les mains sourit à un généreux noble. Le noble, fier, pose sa main gauche sur l'épaule du paysan. Derrière le noble se tient la forme squelettique de la mort, avec sa main gauche sur l'épaule du noble.

V (Five of Coins)

Un mendiant se tient sur le sol, les jambes croisées, le visage dans ses mains. Derrière sa tête, cinq pièces flottent dans le ciel.

IV (Four of Coins)

Un homme se tient les bras pliés, fixant l'observateur. Il sourit de manière sinistre. On ne voit aucune pièce sur cette carte.

III (Three of Coins)

Trois pièces posées sur une surface dorée, arrangées en une ligne verticale.

II (Two of Coins)

Un homme avec une pièce dans chaque main. Deux hommes en toge, de chaque côté de lui, tendent la main vers une pièce.

I (Ace of Coins)

Une tête tranchée au-dessus d'un disque en or.

Utiliser le tarot du Roi en Jaune

Comme nous l'avons déjà expliqué, ces jeux de tarot sont excessivement rares. L'apparition de l'un d'eux dans une campagne Delta Green devrait être un événement exceptionnel et de mauvais augure. Il est mieux d'introduire le tarot dans la campagne au moment où sa signification et son origine ne seront pas compréhensibles par les investigateurs. Peut-être qu'un PNJ excentrique, fréquemment consulté par les investigateurs, insistera pour faire un tirage de tarot à l'un d'entre eux, et utilisera justement ce jeu. Ce n'est que bien plus tard dans la campagne que les investigateurs remarqueront finalement les caractéristiques particulières de ce jeu, probablement au moment où la carte manquante de l'Empereur commencera à réapparaître pour la première fois. Ou bien, le jeu peut être utilisé comme fil rouge dans la campagne, comme un MacGuffin (NdT : une invention d'Alfred Hitchcock dont voici la définition de Wikipédia : « Dans les films d'Hitchcock, le MacGuffin est souvent un élément de l'histoire qui sert à l'initialiser voire à la justifier mais qui s'avère, en fait, sans grande importance au cours du déroulement du film ») ou comme le « Faucon Maltais » dans le film du même nom (NdT : toute l'histoire tourne autour de la possession de cet objet précieux, mais on ne le voit jamais dans le film). Les investigateurs pourraient chercher le jeu, en concurrence avec des rivaux plus que bizarres.

Idéalement, le Gardien devrait avoir au moins une occasion de faire un tirage, en utilisant un jeu de tarot courant. Les méthodes de lecture du tarot ne font pas partie du sujet de ce chapitre, mais la plupart des tarots du commerce comprennent des instructions de base qui suffiront dans le cadre du jeu. Un jeu standard de type « tarot de Marseille » est peu onéreux et largement disponible dans les librairies, et les illustrations sont d'un style approprié au jeu du Roi en Jaune, bien que différentes. Vous pourrez marquer les cartes pour accorder leur numérotation avec celle du jeu du Roi en Jaune, car il utilise un schéma de numérotation non standard pour les arcanes majeures ; cependant, peu de cartes sont concernées, et vous pouvez facilement ignorer cette différence si vous le jugez opportun.

Utiliser un vrai jeu amène vers d'autres usages. Des cartes du Roi en Jaune peuvent apparaître à certains endroits pendant un scénario, permettant aux investigateurs (et aux joueurs) de les collecter et de découvrir la signification de leur ordre d'apparition. Cacher une carte dans d'autres supports de jeu réels tel qu'un répertoire téléphonique, une poupée ou une boîte à cigares, offrira aux joueurs l'excitation de la découverte, et peut-être quelques frissons.

Pour finir, un Gardien aux ambitions narratives pourrait, dans ses séances de jeu, tenter de travailler le symbolisme du tarot du Roi en Jaune. Certains personnages peuvent correspondre à des personnages du jeu, tandis que des scènes entières peuvent être construites pour offrir une sinistre ressemblance avec une carte. Peut-être le dessin des cartes change-t-il au cours du temps, selon les succès et échecs des investigateurs dans leurs tâches. Un investigateur disparu peut même apparaître dans une carte, piégé dans cette prison de papier.



Le **mensonge** est un droit   La **vérité** est un privilège   L'**innocence** est un luxe

Scénarios

chapitre 10



Une Victime de l'Art

Où les investigateurs devront résoudreune affaire de « tueur en série »...

En quelques mots...

Tout commence par la découverte horrible du corps d'un dentiste, le Dr Carl Maretti pourtant sans histoire, dans la ville fictive de Glenridge, à Long Island. Mais ce n'est que le début, en quelques jours ce sont trois corps totalement démembrés que les autorités vont découvrir. Les victimes semblent avoir fait une chute vertigineuse, le corps totalement démembré n'a plus ni colonne vertébrale, ni tête... Une enquête aux allures de traque au tueur en série, qui alertera très vite les autorités fédérales et mènera les investigateurs sur les traces d'un meurtrier tout sauf humain.

Implication des investigateurs

Ce scénario est prévu pour des agents de Delta Green, contactés par le FBI pour suivre cette affaire en collaboration avec la police de Glenridge. Les investigateurs se retrouveront vite confronté à la dure réalité du Mythe.

Enjeux et récompenses

La résolution de cette énigme est assez simple, mais elle peut sembler ne pas l'être aux yeux des investigateurs. La solution la plus facile est de détruire l'amulette. Le lien étant rompu, le Byakhee retournera dans les étoiles. Mais les investigateurs peuvent ne pas poser les bonnes questions et décider simplement que Thomas commet ces crimes d'une façon ou d'une autre. Si c'est le cas, ils peuvent finir par arrêter le garçon, ou pire. S'ils tuent Thomas, les assassinats s'arrêtent, mais celui qui prendra l'amulette pourra inconsciemment les faire reprendre. Si ils brisent l'amulette le Byakhee pourrait être irrité par sa destruction ou, simplement par vengeance, venir tuer Thomas immédiatement. Les investigateurs devront découvrir que l'instigateur et le meurtrier sont bien différents et que Thomas Dengler n'est, somme toute, qu'un ado à sauver.

Ambiance

Ce scénario se rapproche des histoires de tueurs en série comme Le Silence des agneaux : toute l'ambiance repose sur l'aspect répugnant des meurtres, avec des victimes totalement démembrées, et sur la recherche du meurtrier... quels rapprochements entre les victimes, quel profil psychologique ? «Une victime de l'Art» est un scénario très ouvert, sans scène imposée ou final obligé. Il appartiendra aux investigateurs de conduire leur enquête du mieux qu'ils peuvent. Ils ont les ressources de plusieurs départements : Police, FBI, Cellule A... autant de possibilités pour en apprendre un peu plus sur le fonctionnement de Delta Green.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●○○○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Débutant
Durée estimée	🕒🕒🕒🕒🕒
Nombre de joueurs	🚹🚹🚹🚹🚹
Types de personnages	Agents Fédéraux
Époque	Contemporaine

À l'affiche

Thomas Dengler

Le jeune Dengler est l'instigateur de toute cette histoire, mais ne sait pas du tout ce qui se passe. Il y a peu, il a hérité des affaires de son grand-père et a récupéré une amulette qu'il porte comme un porte-bonheur. Ce qu'il ne sait pas, c'est que cet objet permet d'invoquer un Silencieux (connu aussi sous le nom de Ai Apa ou encore Byakhee) ; en portant l'amulette, il est à présent lié à la créature et ses désirs de vengeance inconscients se réalisent... le Silencieux accomplissant son devoir en échange d'un sacrifice humain.

Le Silencieux

L'Ai Apa ou «Silencieux» est en fait un Byakhee. Cette créature appartient à une espèce apparemment originaire de l'espace interstellaire et elle vient rarement sur Terre ou sur d'autres planètes terrestres de son propre gré. Par contre, une fois appelée par les méthodes magiques appropriées, elle peut servir celui qui l'a invoquée. Sitôt qu'elle a effectué ce qui lui a été ordonné, elle est libre d'agir à sa guise. Le Byakhee de Glenridge est un membre dévoyé et astucieux de cette espèce. Il apprécie le goût de la chair humaine et a développé, au cours des siècles passés, une propension pour certaines délicatesses. L'Ai Apa prend plaisir à consommer les parties croquantes des humains et adore particulièrement la colonne vertébrale et son contenu juteux. Il se délecte également du cerveau et du crâne.

L'Agent Marcus

L'agent Marcus est le chef de la Cellule M à Delta Green. Contacté par l'agent du FBI responsable de l'affaire, il délègue cette mission aux investigateurs tout en gardant un œil sur eux. Marcus apparaîtra rarement en personne aux investigateurs. Si possible, tous les contacts se feront par email ou téléphone cryptés. Il est très paranoïaque et craint qu'une contre-organisation traque les membres de Delta Green ou se prépare à le faire. Il pose souvent des questions qui ne semblent pas liées à l'enquête : les investigateurs sont-ils suivis, peuvent-ils justifier leur emploi du temps, et d'autres choses du même genre.

Carl Maretti, Vanessa Hatvan et Lauren Harrogate, les trois premières victimes de l'Ai-Apa :

Le Dr Maretti est chirurgien dentiste, il venait d'effectuer une opération douloureuse sur le jeune Thomas Dengler, personne n'aime les dentistes... Vanessa Hatvan est la documentaliste du lycée de Dengler, elle l'a collé à la bibliothèque pour bavardage et Lauren Harrogate est une pom-pom girl de 17 ans, objet de convoitise de Thomas Dengler.

UNE VICTIME DE L'ART est un scénario DELTA GREEN qui se déroule dans la ville fictive de Glenridge, à Long Island. Les investigateurs jouent des agents et/ou des sympathisants de Delta Green envoyés pour résoudre une série d'assassinats effroyables qui ont touché la petite et riche communauté balnéaire.
Le tueur n'est pas humain mais l'instigateur si.

L'histoire

Le premier meurtre dans la région de Glenridge depuis 5 ans a été effroyable. La victime, identifiée ultérieurement par une analyse dentaire et ses empreintes digitales, comme Carl Maretti, un dentiste du cru, a été trouvé dans le fossé d'un petit parc, près du bord de la Grande Baie de Peconic. Son corps avait été atrocement mutilé et la cause exacte de la mort n'a pas pu être déterminée par le médecin légiste. La colonne vertébrale de Maretti avait été arrachée et n'a jamais été retrouvée. Sa tête a été découverte à quelques pas de la scène, sans sa mâchoire inférieure.
Maretti était un père de famille sans ennemis. En dépit d'une enquête d'envergure, le département de police de Glenridge n'a rien trouvé.
Le deuxième assassinat s'est produit vingt-deux jours plus tard. Cette fois la victime était une bibliothécaire du lycée de Glenridge, Vanessa Hatvan. Son corps a été découvert tôt un matin par des gardiens, suspendu par les pieds aux branches d'un chêne de l'école, à environ douze mètres du sol. La mutilation ressemble à celle du Dr Maretti. La colonne vertébrale de Hatvan avait été enlevée, comme sa tête, mais cette fois la tête n'a pas été retrouvée. La police de Glenridge a fait ce qu'elle a pu pour éviter d'alerter la presse, mais bientôt il était de notoriété publique que le tueur avait frappé de nouveau. Comme la nature identique des massacres suggérait un tueur en série, le FBI a été consulté et toutes les pièces à conviction lui ont été expédiées par la police de Glenridge (dans une communauté aussi riche, il n'y a aucun conflit entre les forces de police locale et fédérale). Deux agents du FBI ont été envoyés à titre consultatif, dans l'espoir que leur présence découragerait un autre assassinat.
Les indices envoyés au FBI étaient étranges, pour ne pas dire plus. Aucune trace d'échantillons de cheveux, de peau, de sang, de salive ou de morsure du criminel n'a pu être retrouvée sur les victimes. Les prélèvements de tissus sous les ongles ont révélé une substance organique grise pulpeuse qui a défié toute analyse. Les laboratoires de Quantico ont seulement pu indiquer que la substance était un polymère organique complexe inconnu de l'homme. En outre, les monstrueuses blessures des victimes portaient des marques dentelées, rappelant une tronçonneuse. Toutefois ces blessures n'étaient pas nettes, ce qui a conduit le FBI à penser que l'instrument, quel qu'il fut, était passablement émoussé.
En outre, le fait que le corps d'une des victimes ait été retrouvé dans un arbre à douze mètres de haut était un autre mystère pour le FBI. Il était clair que le corps n'avait pas été hissé dans l'arbre : il n'y avait ni sang ni cheveux sur le tronc et aucune trace d'escalade. D'autres recherches du FBI sur le premier assassinat ont révélé que le corps de Maretti avait souffert de lésions consécutives à une chute d'une grande hauteur, comme le corps de Hatvan. Rapidement le FBI a commencé à envisager la possibilité que les corps aient pu être jetés d'un avion ou d'un hélicoptère durant la nuit.
Entre-temps, Glenridge était devenu célèbre dans tout le pays en raison de la nature inhabituelle des crimes. Le *New York Post* et le *New York Daily News* ont envoyé deux correspondants sur place pour suivre l'enquête de la police et du FBI. Diverses agences de presses nationales ont fait des reportages sur le «Chiropracteur de Glenridge», car le tueur était devenu célèbre. De plus, *Phénomène X*, l'émission télévisée à sensation, s'intéressait à l'affaire.
Le meurtre suivant s'est déroulé quinze jours après celui de Hatvan. Lauren Harrogate était une pom-pom girl de dix-sept ans appréciée du lycée de Glenridge. Elle a été enlevée au second étage de sa maison par un inconnu qui a fracassé la porte-fenêtre du balcon de sa chambre, déclenchant l'alarme et alertant la police. Sa mère, le seul témoin de l'incident, est depuis complètement catatonique, incapable de communiquer. Mme Harrogate était déjà dépressive auparavant et on pense que le traumatisme de l'événement l'a fait basculer. Depuis, elle a été placée à l'Hôpital Psychiatrique Swansea, près de Montauk à Long Island.
Le corps de Lauren Harrogate a été retrouvé tôt le lendemain matin par des hélicoptères de la police, suspendu à dix-huit mètres de haut sur un grand pylône électrique à proximité de l'autoroute 31 à la sortie nord de la ville. Là encore, les mutilations étaient identiques à celles des autres victimes et, là encore, l'étrange polymère gris a été découvert sous ses ongles. L'enquête a entièrement été transférée au FBI. Elle a été confiée à l'Agent spécial adjoint Thomas Carson, un sympathisant de Delta Green qui avait eu quelques contacts avec le surnaturel. L'étrange mode opératoire du tueur l'a amené à croire que Delta Green pourrait être utile. Il a joint son contact, l'Agent Marcus de la Cellule M, et tous deux ont rassemblé une équipe pour mener l'enquête à Glenridge.
Ainsi les agents se trouvent à Glenridge sous la couverture d'agents du FBI sur la piste d'un tueur.

L'instigateur

Thomas Dengler, un adolescent du coin, a hérité d'un ancien artefact religieux péruvien récupéré à l'origine par son grand-père, Derek Wheeler. Cet objet lie l'âme du porteur à celle du «Silencieux» ou «Ai Apa», une créature surnaturelle également connue sous le nom de Byakhee. Le propriétaire de l'amulette peut invoquer et contrôler cette créature pour qu'elle exécute ses ordres, du moment qu'on lui procure ce que l'on appelle une «Victime de l'Art» : un sacrifice. Si aucun sacrifice n'a été prévu pour la bête lors de l'invocation, elle s'en offrira un, et s'il n'y a personne en dehors du lanceur du sort, alors il le paiera de sa vie.

Cependant, Thomas n'a aucune idée du pouvoir de l'artefact et il porte le médaillon comme un porte-bonheur. Toutefois, la bête est toujours soumise à ses désirs. Quand Dengler rêve et que son subconscient se libère, la créature agit, tuant les sources de gêne ou de peine de Thomas. Comme la plupart des adolescents, Thomas ne manque pas d'ennemis, réels ou imaginaires. Toutes les victimes sont liées à Thomas de diverses manières : le Dr Maretti a récemment effectué une intervention dentaire plutôt douloureuse sur le jeune infortuné, Vanessa Hatvan, la bibliothécaire de l'école, a puni Thomas pour avoir bavardé en salle d'étude et Lauren Harrogate était l'objet de son désir adolescent.

Thomas poursuit sa vie de tous les jours, comme n'importe quel adolescent : il écoute de la musique, regarde la télévision, va au cinéma, etc. À tout moment son subconscient hormonal sélectionne inconsciemment sa prochaine victime, comme une cible pour le Silencieux.

L'Agent Marcus

Marcus est le chef de la Cellule M et sert de contact à Thomas Carson. Il est de la nouvelle génération de Delta Green, un fanatique enthousiaste des changements dans la politique depuis la mort de Fairfield en 1994. C'est en grande partie dû au fait qu'il ait perdu quatre hommes lors de la deuxième mission qu'il a dirigée contre un fou maniaque de la machette et les indices désignaient une conspiration, quelque chose nommé Projet CATALYSEUR, comme cause du désastre. (Marcus sert également de contact aux investigateurs dans le scénario «Étages nocturnes». Les informations suivantes y sont répétées.)

Bien que Marcus soit le contact de Carson, il ne peut pas abandonner son travail quotidien pour cette mission. Après avoir consulté la Cellule A, il a décidé de faire appel à une autre cellule pour s'occuper de cette opération – les investigateurs – qu'il contacte de la manière souhaitée par le Gardien.

Le vrai nom de Marcus est Dr Marvin Bloom, un jeune homme d'une trentaine d'années plein d'amertume, qui fume des cigarettes Kool à la chaîne et qui rit souvent dans des situations déplacées. Il est expert légiste au bureau du FBI de New York. Sa spécialité est la collecte et l'analyse des fluides corporels.

Depuis son affiliation à Delta Green en 1990, Marcus a été impliqué dans quatorze opérations distinctes dans la région de New York. Il a rencontré Delta Green pour la première fois lors d'une série d'assassinats bizarres dans le Bronx : les corps des victimes disparaissaient des morgues, sans être jamais revus, et la victime suivante de la série était découverte avec les empreintes du cadavre le plus récemment disparu. Cette série a continué jusqu'à ce que Marcus et un médecin légiste restent à l'intérieur de la morgue avec un des corps. Il en a vu plus qu'assez dans cette soirée pour être immédiatement admis dans Delta Green.

Marcus apparaîtra rarement en personne aux investigateurs. Si possible, tous les contacts se feront par email ou téléphone cryptés. S'ils exigent une entrevue, il imposera toutes les dispositions. Il est très paranoïaque et craint qu'une contre-organisation traque les membres de Delta Green ou se prépare à le faire. Il pose souvent des questions qui ne semblent pas liées à l'enquête : les investigateurs sont-ils suivis, peuvent-ils justifier leur emploi du temps, et d'autres choses du même genre.

Si on lui en fait la demande, il transmettra des questions par la voie hiérarchique ou fera exécuter des tâches simples pour les investigateurs, comme trouver un livre à la Bibliothèque du Congrès, vérifier un fichier au bureau des immatriculations automobiles, etc. Individu instable, Marcus ne sera disponible

Contacter la Cellule A

La Cellule A possède plusieurs dossiers qui pourraient être utiles aux investigateurs. Les questions claires auront une chance égale au plus bas score de Volonté du groupe de recevoir une réponse appropriée. Ces réponses interviennent d'habitude 1D3 jours après que la question ait suivi la voie hiérarchique et peuvent ne pas toujours concerner l'opération en cours.

Les informations fournies aux agents dépendent du Gardien, mais voici quelques lignes directrices. Tout d'abord, l'information devrait être vague et pourrait ne pas être d'actualité. Par exemple, une question sur une «créature volante» pourrait faire remonter une demi-douzaine de dossiers des années 1950-1960 sur des opérations au cours desquelles des membres de Delta Green ont aperçu, tué – ou ont été tués par – des bêtes volantes. Certains peuvent ou non concerner la créature recherchée par les agents, ainsi les informations peuvent être utiles ou pas. En second lieu, l'information devrait être limitée. Rien de trop détaillé ne devrait être fourni. Au mieux, l'information peut mener à d'autres sources, plus appropriées ; au pire, elle peut être inutile ou même fausse. En d'autres termes, il n'y a aucune chance d'obtenir un sort pour contrôler un Byakhee, mais ils pourraient obtenir une description utile d'une telle bête ; si c'était le cas, le mot «Byakhee» ne devrait jamais être prononcé.

Marcus est responsable du traitement des demandes ordinaires, comme les dossiers des forces de l'ordre. Si, excédés par leur superviseur opérationnel plutôt instable, les agents adressent directement à la Cellule A ce type de requêtes, on leur dira de consulter Marcus et on leur rappellera que les ressources de la Cellule A ne doivent pas être gaspillées pour de tels sujets.

Long Island

Détroit de Long Island
Glenridge
Montauk
Riverhead
Port Jefferson
Great Peconic Bay
Oyster Bay
New Jersey
Manhattan
Long Island
Central Islip
Queens
Freeport
Oceanside
Brooklyn
Fire Island
Océan Atlantique

Glenridge

State Highway 31
Cadavre de
Lauren Harrogate
La ville
de Morris
Grand Ave.
Milburn Ave
Cabinet de Maretti
La ville
d'Hagstrom
Glenridge
High School
Maison
de Maretti
Cadavre
du docteur Maretti
Maison
des Dengler
Parc de Peconic
Cadavre
de Vanessa Hatvan
Grande baie de Peconic
Demeure
de Lauren Harrogate

Chronologie des événements

- 1er Septembre : Thomas Dengler reçoit un coffre plein des souvenirs de voyages en Amérique du Sud de son grand-père Derek Wheeler. Dengler commence à porter l'amulette de l'Ai Apa et tire inconsciemment l'Ai Apa de son repos interstellaire.
- 10-15 Septembre : Thomas subit une série d'interventions chirurgicales douloureuses de la part de son sympathique dentiste, le Dr Carl Maretti.
- 15 Septembre : le Dr Carl Maretti est retrouvé mort dans un parc seulement sept heures après son dernier rendez-vous avec Thomas Dengler.
- 16 Septembre : Le corps de Maretti est remis au Dr Santorini, le médecin légiste du comté de Suffolk, par la police de Glenridge.
- 6 Octobre : Thomas est puni par Vanessa Hatvan, la bibliothécaire du lycée, pour avoir parlé en salle d'étude. Il fait une heure et demie de colle après les cours, harcelé par des voyous subissant le même sort.
- 7 Octobre : Vanessa Hatvan est retrouvée morte.
- 8 Octobre : Le corps de Mlle Hatvan est envoyé au médecin légiste du comté de Suffolk. La police de Glenridge informe le bureau du FBI de New York qu'un tueur en série rôde peut-être à Glenridge.
- 10 Octobre : Deux analystes du FBI arrivent à Glenridge comme consultants.
- 13 Octobre : Les premiers journalistes de la presse new-yorkaise arrivent à Glenridge et baptisent le tueur «Le Chiropracteur de Glenridge».
- 21 Octobre : Thomas Dengler appelle Lauren Harrogate pour lui demander un rendez-vous : elle le repousse. Par la suite Lauren Harrogate est enlevée chez elle et retrouvée morte plus tard dans la nuit.
- 22 Octobre : Le corps de Mlle Harrogate est envoyé au médecin légiste du comté de Suffolk. Le FBI prend l'affaire en main avec la pleine coopération de la police de Glenridge.
- 24 Octobre : Les investigateurs arrivent.

pour un appel téléphonique que si l'investigateur avec le score le plus bas en POU réussit un test de Chance. Il ne révélera jamais sa véritable identité et insistera pour que les investigateurs suivent également cette règle, ainsi il «n'en saura pas trop.»»

Bien que Marcus ne soit pas vraiment impliqué dans l'affaire autrement qu'en tant que superviseur, sa paranoïa devrait être jouée pour faire en sorte que les joueurs restent vigilants. Ses craintes d'une contre-organisation et sa nervosité pourraient tout à la fois irriter et perturber les investigateurs, enveloppant toute l'opération dans un climat d'insécurité en contradiction avec sa réelle simplicité.

Démarrer la partie

En arrivant à Glenridge, les investigateurs feront semblant d'être une équipe du FBI. Ils seront accueillis par les deux agents sur place, l'Agent spécial Delbert Coleridge et l'analyste du comportement Sandra Lewis, et par le détective du département de police de Glenridge, Andrew Gregson. Ce trio relatera les faits connus, répondant aux questions des investigateurs au mieux de leurs capacités. À cet instant, le contrôle de l'affaire est transféré aux investigateurs. Coleridge et Lewis rentrent au bureau de New York, mais Lewis restera disponible pour répondre aux éventuelles questions.

Chercher dans la vie des victimes des similitudes qui pourraient donner un mobile au tueur ne révélera pas grand chose. Chaque victime menait une vie apparemment banale, sans ennemis connus, et bénéficiait au moins d'un niveau de vie de la classe moyenne supérieure. Les membres de leur famille sont autant déroutés que la police quant à savoir qui pourrait être responsable d'un crime si horrible, excepté la mère de Lauren Harrogate qui a été enfermée dans un service psychiatrique et qui ne peut plus offrir de témoignage.

Les relevés des appels téléphoniques révèlent que le cabinet du Dr Maretti et la famille Harrogate ont reçu un appel de chez les Dengler le jour de leur assassinat. Pour apprendre ceci, les investigateurs devront demander les relevés téléphoniques et réussir un test de *Trouver Objet Caché* ou d'intuition (au choix du Gardien) pour remarquer le numéro commun, s'ils déclarent spécifiquement qu'ils recherchent des numéros communs, ils réussissent automatiquement.

La secrétaire du Dr Maretti ou son agenda peut rapidement révéler que l'appel faisait référence au fils des Dengler, Thomas, qui est venu ce jour pour le dernier acte chirurgical d'un difficile travail sur une racine. M. Dengler a appelé ce matin pour confirmer le rendez-vous.

L'appel aux Harrogate ne peut pas être immédiatement expliqué, car la fille est morte, la mère est catatonique et il ne reste aucun autre membre vivant de la famille. C'était en fait Thomas Dengler appelant en tremblant la jeune pom-pom girl pour lui demander un rencard qu'elle a refusé.

Le polymère gris

Comme il est indiqué plus haut, la substance prélevée sous les ongles de chacune des trois victimes n'a pas pu être clairement identifiée. Le FBI est arrivé à la conclusion hésitante que cette substance était une sorte de polymère organique complexe, inconnu de la science à ce jour.

La substance n'est pas vivante. Elle se compose de chaînes de molécules organiques structurées et entrelacées comme dans un gilet pare-balles en Kevlar. L'examen microscopique de la maille révèle que de petits débris sont accumulés autour des «ouvertures» dans le treillage de chaînes de polymères, un peu comme les sécrétions de sueur entourant les pores de la peau. Cependant, les dépôts sur le polymère gris sont à base de fluor, avec des traces de chlore et d'ammoniaque (ce sont ces indices concrets qui ont convaincu l'Agent Marcus que ce qui tue les habitants de Glenridge n'est pas humain).

L'analyse de cet échantillon dans des installations fédérales pourrait attirer l'attention de Majestic 12, mais c'est au Gardien d'en décider. Voir l'encadré «L'option Majestic 12» ci-dessus pour plus de détails.

Le médecin légiste

Le médecin légiste du comté de Suffolk est le Dr Stephen Santorini et les assassinats de Glenridge sont les plus étranges qu'il ait jamais vus. En quinze années d'activité comme médecin légiste du comté, il a eu affaire avec de nombreuses forces fédérales, y compris l'armée, les garde-côtes et le FBI. Santorini a procédé aux autopsies des trois victimes de Glenridge et il n'est pas loin d'admettre que les bizarreries de cette affaire surpassent les indices fournis par les autopsies. Il peut rapidement devenir un allié pour tout agent de Delta Green qui peut le convaincre de parler en toute sincérité, bien que (comme la plupart des gens) il se préoccupe avant tout de sa famille et de son travail.

Santorini a prélevé un grand nombre d'échantillons du polymère gris sous les ongles des victimes et garde toujours plusieurs petits tubes à essai contenant la substance dans un coffre-fort de son bureau (le reste a été envoyé au laboratoire du FBI). Ses propres examens de la substance ont semé la confusion dans ses vastes connaissances en biologie et il ne sait que penser de ces débris, sauf qu'il s'agit certainement de la pièce à conviction la plus étrange qu'il lui ait jamais été donné de trouver sur un corps.

Les corps ont révélé une autre caractéristique spécifique au tueur de Glenridge. Chaque victime a succombé à plusieurs blessures graves provoquées par une arme que Santorini croit être comparable à un sécateur de jardinier : un outil émoussé mais très puissant. Des parties des corps ont également été marquées par de grandes entailles provoquées par une sorte d'arme fine et dentelée, comme les mâchoires d'un piège à ours. Toutes ces blessures ne ressemblent à aucun type connu de morsure animale ou d'arme. Santorini avait consulté des collègues de Manhattan et même des experts du Musée Américain d'Histoire Naturelle à propos des morsures, sans résultats.

L'option Majestic-12

Il est possible que Majestic 12 soit alerté de la présence d'une créature extraterrestre à Glenridge. Cela peut se produire de plusieurs manières, si le Gardien décide que cela doit arriver.

Une taupe à l'intérieur de Delta Green. Ceci pourrait être le début d'une série d'aventures où les agents découvrent la source de la fuite. Peut-être l'Agent Marcus a-t-il raison d'être paranoïaque ?

Le polymère gris. L'examen par le FBI de l'étrange substance peut déclencher une alerte chez les scientifiques de Majestic 12.

Phénomène X. L'émission TV qui en sait trop – mais pas assez pour garder le silence – pourrait alerter Majestic 12, soit par un reportage télévisé, soit par son contact dans l'émission, que les choses à Glenridge ont incontestablement une tournure extraterrestre.

Une fois Majestic 12 alerté, en quelques heures une équipe MOUCHE BLEUE (voir Delta Green, p. 98) sera dépêchée à Glenridge pour reprendre l'enquête au FBI. Leur couverture est qu'ils appartiennent au CIC (Commandement chargé des Enquêtes Criminelles de l'armée), sur la piste d'un ancien membre des Forces Spéciales de l'armée qu'ils croient être responsable des massacres. L'Agent spécial en charge adjoint Thomas Carson sera brusquement informé par ses supérieurs du changement de commandement, avec instruction d'ordonner à son équipe de remettre ses pièces à conviction aux agents du CIC dès leur arrivée, de faire un rapport sur leurs découvertes à la nouvelle équipe et d'abandonner l'enquête. Carson entrera en contact avec l'Agent Marcus et lui demandera instamment de se conformer aux ordres. Avec sa paranoïa galopante, Marcus contactera les agents peu de temps avant que Majestic 12 arrive et les évince. Il les chargera de ne rien dire au CIC sur les indices surnaturels qu'ils auraient pu découvrir, de photocopier et de lui expédier immédiatement tous les documents en leur possession avant de les remettre au CIC.

Les investigateurs qui refusent ouvertement de coopérer avec le CIC seront arrêtés et longuement interrogés. Quiconque mentionne des événements ou des éléments sur le surnaturel sera envoyé au Groupe PERSPECTIVES pour interrogatoire.

Inutile de préciser que cette option peut aboutir à une fin rapide du scénario. Cependant, si cette option est utilisée au moment du point culminant, elle peut donner un final haletant : une course entre DG et MOUCHE BLEUE pour trouver la créature ou empêcher son prochain meurtre. D'un autre côté, si les investigateurs n'obtiennent aucun résultat et si vous cherchez une excuse théâtrale pour conclure, c'est une occasion en or.

La colonne vertébrale de chaque victime a été violemment arrachée, du bas vers le haut jusqu'à la nuque. La force brute nécessaire pour effectuer une telle ablation devait être surhumaine. Les graves blessures aux hanches, aux épaules et à la cage thoracique ont rendu les corps horrifiants à regarder (perte de 1/1D3 points de SAN) : ils ne sont guère plus qu'un tas informe de muscles déchirés et meurtris et d'os brisés. Les colonnes vertébrales n'ont jamais été retrouvées. Après avoir vu les lieux où les corps de Hatvan et de Harrogate avaient été découverts, c'est Santorini qui était arrivé à la conclusion que les corps avaient été lâchés d'une grande hauteur après leur mort.

Santorini coopérera avec le FBI et lui permettra d'étudier ses dossiers et même de se charger des corps, qui ont été conservés dans une solution de préservation pour empêcher leur décomposition en vue d'études ultérieures. Il laissera les investigateurs se joindre à lui pour toute future autopsie et il est incroyablement curieux de savoir qui – ou quoi – a commis ces assassinats.

L'option Phénomène X

L'émission «d'informations» paranormales à succès, *Phénomène X*, peut débarquer en ville dès que le Gardien le souhaite. Ils ont seulement trois jours pour composer un reportage et retourner à Los Angeles, ainsi il faut soigneusement choisir leur date d'arrivée. Si l'enquête devient plus intéressante, particulièrement s'ils tombent sur un indice montrant qu'un «monstre» est vraiment impliqué, ils enverront un reportage préliminaire et resteront plus longtemps sur place. Toutefois, si l'enquête ne semble mener nulle part, ils seront rappelés : *Phénomène X* n'a pas les moyens de laisser une équipe se tourner les pouces très longtemps. L'équipe sera composée de Sonja Dewey et d'Allen Eddington. Dans le meilleur des cas, Sonja et Allen sauteront sur les investigateurs au pire moment possible : en même temps que la créature.

Victime 1 : Carl Maretti

Retrouvé mort le 15 septembre, le Dr Carl Maretti (45 ans) a été porté disparu par son épouse Caroline Maretti lorsqu'il n'est pas rentré de son travail ce soir-là. Après qu'un jogger l'ait signalé, son corps a été trouvé à 11h47 par les policiers de Glenridge dans un fossé d'un petit parc boisé de la Grande Baie de Peconic.

La colonne vertébrale avait été arrachée, déchirant tous les groupes des principaux muscles du dos et du cou, et fracassant les côtes et l'os iliaque. Il avait été décapité, mais sa tête a été retrouvée (mâchoire inférieure manquante) lors de l'inspection de la scène du crime par la police de Glenridge. Les deux yeux avaient été arrachés de leurs orbites. Un étrange polymère gris a été prélevé sous les ongles du médecin.

Le corps n'était guère plus qu'un tas de tissus meurtris et d'os brisés. Les blessures faisaient énormément penser à une attaque par un animal de grande taille, mais comme il n'y a aucun grand prédateur connu à Long Island et qu'aucun animal de ce type ne s'était échappé, cette théorie avait été écartée. Une seconde autopsie ordonnée par le FBI a révélé que le corps de Maretti a souffert de blessures provoquées par une chute d'une grande hauteur.

Le Dr Maretti a laissé une épouse, Caroline, et deux filles, Cathy (8 ans) et Donna (10 ans). Les enquêteurs n'ont relevé aucune anomalie dans sa vie personnelle ou professionnelle.



Dr Stephen Santorini

Médecin légiste curieux, 56 ans
Type : Caucasien

Éducation : Docteur en médecine de l'Université de Boston
Profession : Médecin légiste du comté de Suffolk

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	22	Connaissance	95 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

Bureaucratie	30 %
Conduire automobile	49 %
Criminalistique	60 %
Médecine	50 %
Métier	
Chirurgie	47 %
Photographie	37 %
Premiers soins	39 %
Sciences de la vie	
Pharmacologie	31 %
Sciences formelles	
Chimie	41 %
Trouver Objet Caché	60 %
Vigilance	55 %

Langues

Anglais	99 %
Latin	55 %
Grec	31 %

Combat

• Bagarre	24 %

Description : Santorini est un type débraillé avec une incroyable tignasse rousse en bataille qui grisonne sur les tempes. Il porte à tout instant une vieille paire de lunettes bon marché sur le front : il les utilise uniquement pour lire. Il porte des habits démodés assez éclectiques et souvent affligeants, et une partie de ses vêtements de tous les jours ferait rougir quiconque dispose d'un minimum de goût. Franc et exigeant, Santorini pourrait facilement devenir un sympathisant de Delta Green, ou la prochaine victime de Majestic 12.

Victime 2 : Vanessa Hatvan

Vanessa Hatvan (41 ans) a été trouvée le 7 octobre, suspendue à un arbre dans l'enceinte du lycée de Glenridge, où elle travaillait comme bibliothécaire. Son corps était plus ou moins dans le même état que celui du Dr Maretti, y compris la substance sous ses ongles ; cependant sa tête n'a pas été retrouvée. Elle était célibataire et ne fréquentait personne depuis des années ; ses parents habitent à Orlando en Floride. Les registres de l'école montrent qu'elle avait mis Thomas en retenue pour avoir bavardé pendant l'étude.

Victime 3 : Lauren Harrogate

Le 21 octobre, Lauren Harrogate (17 ans) a été enlevée de force dans sa chambre au deuxième étage. Le kidnappeur est entré en brisant une porte-fenêtre du balcon et est apparemment sorti par le même chemin. Sa mère est entrée dans la pièce pendant l'enlèvement et a apparemment assisté à l'événement, mais en raison de problèmes psychiatriques elle n'a pas été en mesure de fournir un témoignage. Aucune marque d'échelle, de cordes ou d'autres méthodes d'accès au balcon n'a été découverte. L'alarme qui s'est déclenchée lors de l'enlèvement a alerté la police.
Le corps de Harrogate a été retrouvé le matin suivant, suspendu à un grand pylône électrique près de l'autoroute 31, à presque dix-huit mètres de haut. Son état était similaire à celui des deux premières victimes et sa tête n'a pas été retrouvée.

Mme Sandra Harrogate

Mme Harrogate a été découverte par la police, en état de catatonie, la nuit où sa fille a été enlevée. Depuis la mort de son mari d'un cancer du poumon l'an passé, elle prenait plusieurs médicaments sous ordonnance à cause de problèmes de dépression et d'anxiété. Elle a vu un psychiatre pendant plus de huit mois avant l'enlèvement et on pense qu'elle a définitivement perdu la raison quand sa fille a été kidnappée.
Elle a été internée sous tutelle de l'État, au moins jusqu'à ce qu'elle récupère, au prestigieux et avant-gardiste Institut Psychiatrique Swansea. Elle y est toujours, passive et silencieuse, à l'exception des cris stridents qu'elle pousse dès qu'on l'effleure. Elle est inaccessible par n'importe quel moyen. L'état de Mme Harrogate est dû à l'apparence du Byakhee et sa Santé Mentale a dangereusement chuté.

Les Dengler

Les Dengler – Mark (45 ans), Eloise (43 ans) et leur fils Thomas (16 ans) – vivent dans la partie nord de Glenridge, dans une maison de trois étages face à la Grande Baie de Peconic. Mark Dengler travaille chez Grumman comme ingénieur modulaire pour leurs programmes aérospatiaux. Eloise tape des rapports médicaux pour les hôpitaux des alentours. Thomas Dengler fréquente le lycée de Glenridge. Leur vie de famille est agréablement ordinaire.
Récemment, Éloïse a reçu, par sa sœur habitant Eugene dans l'Oregon, une boîte contenant des affaires appartenant à son père. Parmi les objets contenus dans la boîte, il y avait le pendentif de l'Ai Apa, qu'Eloise a donné à Thomas pour son seizième anniversaire comme héritage familial. Depuis Thomas s'est découvert une fascination pour l'archéologie et les anciennes religions péruviennes, ainsi que pour les nombreuses investigations de son grand-père. Il a vidé le contenu entier du coffre dans sa chambre et a commencé à écrire dans son carnet une série de notes, d'idées et de rêves.
Les nuits des meurtres, Thomas était chez lui.

Thomas Dengler

Thomas est un adolescent moyen. Il n'est pas particulièrement beau, mais il ne souffre pas de l'acné qui touche beaucoup de ses camarades. Sa petite stature et son manque de coordination lui ont valu un statut de «loser» au lycée de Glenridge ; son amour des livres ne l'a pas aidé non plus. Tourmenté et subissant les quolibets des nombreux membres des équipes de sport du lycée, Thomas a supporté les coups, les brimades et autres sévices des clans de l'école. Thomas récupère actuellement d'une longue et complexe intervention chirurgicale du canal radiculaire ; sa mâchoire est enflée et il prend des analgésiques sous ordonnance.
Thomas n'avait pas de but dans la vie jusqu'à ce que sa mère lui offre le pendentif de l'Ai Apa pour son seizième anniversaire. Après avoir fouillé dans les biens hétéroclites de son grand-père et lu les comptes rendus de ses aventures au Pérou, Thomas a été séduit par l'idée de devenir archéologue.
Il rêve parfois de l'Ai Apa et de ses agissements, bien qu'il ne se rappelle pas de ces rêves. La nuit de l'assassinat de Lauren Harrogate, Thomas s'est réveillé en hurlant, mais les détails du cauchemar se sont effacés très rapidement.
Jusqu'ici, il n'a pas conscience de son implication dans les massacres. Il reste un adolescent normal en tout point, à l'exception d'un seul : son âme est liée à celle de la créature inhumaine connue sous le nom d'Ai Apa qui tue en fonction des ordres de son subconscient.

L'amulette de Thomas

L'amulette de l'Ai Apa est un objet sculpté en argile de la civilisation de Chavin (voir p. 227). Elle représente deux figures entrelacées : un humain et une bête avec des ailes. Sa provenance d'Amérique du Sud ou Centrale est facilement identifiable (test d'*Archéologie* ou d'*Anthropologie*) et un succès critique révélera qu'elle appartient à la civilisation de Chavin. Il n'y a aucune inscription sur l'amulette car cette civilisation n'avait pas de langue écrite.

L'amulette pèse moins de 170 grammes et peut facilement se briser. Si elle est cassée, tout le pouvoir contenu dans l'objet est perdu et le lien entre le porteur et l'amulette est rompu. Lorsqu'elle fonctionne, l'amulette lie le subconscient ou l'esprit conscient du porteur à celui d'un Byakhee spécifique – le même qui a répondu à cette amulette depuis des temps immémoriaux. Si le porteur est conscient du lien, il peut ordonner à la créature d'exécuter n'importe quelle tâche de courte durée en échange d'un sacrifice humain. Le porteur a juste à désigner une personne à la créature : le Byakhee est tout à fait capable de gagner son repas lui-même...

Le grand-père de Thomas

Derek Wheeler est né en 1899 à Montgomery en Pennsylvanie et a fréquenté l'université de Pennsylvanie, où il a principalement étudié l'archéologie et l'anthropologie, de 1918 à 1923. Durant ces cinq années, tout en préparant son diplôme, Derek a participé à plusieurs voyages d'explorations à l'étranger, dont deux expéditions en Amérique du Sud vers la source de l'Orénoque, pour étudier les rites et les croyances des nombreuses tribus encore à l'âge de pierre de la région.
Wheeler a passé sa dernière année d'étude à l'étranger, à Lima au Pérou, rassemblant des notes sur les nombreux sites anciens en ruine qui parsèment les contreforts herbus des montagnes. Pendant ces années Wheeler a commencé à recueillir des histoires locales sur la construction de terrasses de pierres disséminées à flanc de montagne et il a trouvé un fait étrange lié à l'histoire de leur création. Beaucoup d'autochtones parlaient de créatures connues comme les «Ai Apa» («les Silencieux» en quechua) qui servaient les prêtres guerriers des Mochicas, des Chavins, des Chimus et des Incas, et qui ont aidé à déplacer les énormes pierres employées pour construire les étranges structures. La religion et la langue quechua séparent clairement les espèces naturelles des créatures imaginaires, aussi lorsque cette créature a été décrite comme une «bête» réelle, Wheeler a été intrigué. Son obsédante poursuite de ce fait étrange l'a conduit à abandonner son travail de thèse, ce qui en retour a entraîné son renvoi de l'université en 1923.
Durant presque toutes les années 1920, Wheeler a voyagé dans tout le Pérou en enquêtant sur la légende de l'Ai Apa et a rassemblé une série de notes qui ont été regroupées par son avocat après sa mort en 1965. Elles sont maintenant dans un coffre dans la chambre de Thomas Dengler.
En 1938, Wheeler a épousé Angela Todd, une employée de l'ambassade des États-Unis à Lima. Ils ont vécu au Pérou jusqu'en 1954. Pendant ce temps, Wheeler poursuivait le mystérieux Ai Apa. Il collectait les «écrits» quechuas sur des cordelettes de couleur nouées, les colifichets confectionnés par des chamans et les innombrables récits espagnols sur des faits étranges remontant à l'époque des conquistadores, tout ce qui semblait corroborer l'existence de l'Ai Apa. En 1954, Wheeler a été sérieusement blessé lors d'une chute dans les Andes et a été forcé de vivre le restant de ses jours dans un fauteuil roulant.
Après l'accident, les Wheeler sont partis à Farmingdale dans l'État de New York, le lieu de naissance d'Angela, et ont emménagé dans une maison que sa famille possédait et utilisait comme résidence secondaire. C'est là qu'ils ont vécu et qu'ils ont élevé une famille de trois enfants. Derek est mort en 1965 d'un cancer de la gorge. Angela a vécu encore pendant presque vingt ans dans la maison de Farmingdale, jusqu'à sa mort en 1985 à l'âge de 89 ans.
De leurs trois enfants, seule Éloïse est restée sur la côte Est et elle a épousé Stephen Dengler en 1971. Ils ont déménagé à Glenridge en 1978 et ont eu leur unique enfant, Thomas, quelques années plus tard.

Les prochaines victimes

Les victimes de l'Ai Apa ont été choisies pour différentes raisons par le subconscient de Thomas, mais chacune a, d'une manière ou d'une autre, fait mal à Thomas. Le Dr Maretti était le malheureux chirurgien qui avait procédé à une délicate intervention sur un canal radiculaire, Mlle Hatvan a puni Thomas pour avoir bavardé pendant en salle d'étude et Lauren Harrogate a ignoré ses avances maladroites.
Les futures victimes pourraient comprendre ceux qui ennuient Thomas à l'école, ses parents ou même les investigateurs, s'ils donnent l'impression de le menacer. Même un simple interrogatoire de Thomas par l'équipe pourrait le mettre dans le bon état d'esprit pour envoyer l'Ai Apa après eux.
En bref, tous ceux qui le menacent pourraient devenir des cibles involontaires et une offense aussi anodine que contrarier un adolescent de seize ans pourrait devenir un crime capital.

Le Silencieux

L'Ai Apa ou «Silencieux» est en fait un Byakhee. Cette créature appartient à une espèce apparemment originaire de l'espace interstellaire et elle vient rarement sur Terre ou sur d'autres planètes terrestres de son propre gré. Par contre, beaucoup de membres de cette race sont asservis par la magie et doivent, une fois appelés par les méthodes appropriées, servir ceux qui les ont invoqués. Une fois qu'ils ont été appelés et qu'ils ont effectué ce qui leur a été ordonné, ils sont libres d'agir à leur guise.
Dans les temps anciens beaucoup d'humains utilisaient la «science» magique pour utiliser plus utilement cette espèce. Au Pérou, les chamans chimus disposaient des Byakhees comme de forçats pour découper et déplacer les énormes roches des structures dans les hautes terres péruviennes. En échange, un pacte a été conclu : les Byakhees étaient nourris avec des sacrifices humains chaque fois qu'ils répondaient à une nouvelle invocation. Ce qui était par le passé



Thomas Peter Dengler

Meurtrier adolescent inconscient, 16 ans
Type : Caucasien

Éducation : Lycéen

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	60

Compétences

Bricolage	25 %
Conduire automobile	26 %
Discrétion	39 %
Sciences de la terre	
Géologie	29 %
Sciences formelles	
Chimie	13 %
Mathématiques	10 %
Physique	20 %
Sciences humaines	
Archéologie	16 %
Histoire	30 %
Trouver Objet Caché	44 %
Vigilance	35 %

Langues

Anglais	55 %
Italien	05 %

Combat

• Bagarre	22 %

Description : Thomas est un adolescent discret qui porte des vêtements plutôt classiques pour un lycéen (veste et pantalon). Il a un visage intelligent et fin qui révèle rarement ses émotions. Sous sa chemise il porte l'amulette de l'Ai Apa, qu'il considère comme un porte-bonheur.



Ai Apa (Le Silencieux)

Byakhee sans âge
FOR 25 CON 14 TAI 21 INT 14
POU 13 DEX 17 PdV 18
Impact : +1D6
Attaques :
• Griffes 55%
Dégâts 1D6 + impact
• Morsure 60%
Dégâts 1D6 + succion de sang (draine 1D6 points de FOR par round jusqu'à la mort) et soulèvement
Armure : 2 points de fourrure et de peau
Sortilèges : Aucun
Perte de SAN : 1/1D6

Description physique : L'Ai Apa est une massive forme noire avec trois grandes ailes repliables (plus de douze mètres d'envergure totale), quatre serres terminées par des crochets en dents de scie et une face bleu-noire luisante dans laquelle une demi-douzaine d'yeux brillent au-dessus et en dessous d'un énorme bec crochu. Il paraît lent et gauche, mais en réalité, il est très rapide.

S'il est tué, l'Ai Apa se congèle en un magma de substances chimiques volatiles et dégage rapidement un nuage de gaz nocifs qui peut causer des malaises ou la mort chez des victimes humaines. Ce nuage de TOX 20 persiste pendant 1D10+4 minutes et provoque une paralysie souvent suivie d'une mort rapide – un test d'Endurance peut aider le Gardien à déterminer le résultat. Un examen des restes de la créature révélera peu de choses, à part du chlore et d'autres substances chimiques terrestres de base.

Notes : L'Ai Apa attaque généralement par surprise d'au-dessus. Une fois qu'il s'est accroché avec son bec (une attaque de morsure), il soulève sa proie dans les airs. Habituellement il la tue en la lâchant d'une grande hauteur (appliquez les règles de chutes du livre des règles) ou il utilise son attaque vampirique pour vider la victime de tout son sang. Il reviendra festoyer sur le cadavre après s'être occupé de toutes les menaces.

un rapport maître/esclave devint une relation mutuellement bénéfique.
Ce Byakhee est un membre dévoyé et astucieux de cette espèce. Il apprécie le goût de la chair humaine et a développé, au cours des siècles passés, une propension pour certaines délicatesses. L'Ai Apa prend plaisir à consommer les parties croquantes des humains et adore particulièrement la colonne vertébrale et son contenu juteux. Il se délecte également du cerveau et du crâne.
L'Ai Apa est un ennemi mortel qui a fait affaire avec l'humanité pendant des siècles et des siècles. Il connaît très peu de choses sur les progrès récents de la science humaine, puisqu'il n'est pas venu sur Terre depuis soixante-dix ans. En général, il attaque furtivement la nuit en fondant sur sa victime et en l'arrachant du sol en quelques secondes.
L'Ai Apa a compris que Thomas, son nouveau maître, n'est pas au courant de son existence et il souhaite conserver son anonymat. Il pense que Thomas utilisera l'amulette pour des tâches beaucoup plus difficiles (et aussi plus dangereuses), s'il se rendait compte de son pouvoir.

Recherche péruvienne

La meilleure source de renseignements des investigateurs est le (relativement) proche Musée Américain d'Histoire Naturelle de Manhattan. Ses importantes expositions sur les peuples d'Amérique couvrent toutes les principales civilisations et toutes les époques : il présente des objets, des reconstitutions de la vie quotidienne et des vidéos sur les fouilles à la disposition du public. En outre, son imposante bibliothèque renferme beaucoup de livres sur le peuple péruvien et sur un test de *Bibliothèque* réussi, l'encart de la page 227, «Anciennes civilisations du Pérou», pourra être remis aux investigateurs comme aide de jeu.

Le Dr Wu

Le Dr Jensen Wu, un sympathisant de DG, dirige les Réserves D au Musée Américain d'Histoire Naturelle (voir p. 171) et peut être impliqué si les investigateurs commencent à fouiller le musée à la recherche d'objets anormaux, ou si la Cellule A est incitée à mettre les investigateurs en contact avec un sympathisant au musée. Si cela se produit, Wu les aidera uniquement pour la recherche et la collecte d'informations au musée, mais n'accompagnera en aucun cas les investigateurs à Glenridge (à moins que la situation soit assez terrible ou si le Gardien l'autorise). Wu devrait être utilisé (le cas échéant) comme un personnage de second rôle divertissant et érudit, et ne devrait pas voler la vedette aux investigateurs.

Jouer ce scénario

«Une victime de l'Art» est un scénario très ouvert, sans scène imposée ou final obligé. Il appartiendra aux investigateurs de conduire leur enquête du mieux qu'ils peuvent. Ils ont les ressources du département de police de Glenridge à leur disposition, ainsi que l'aide de l'instable Agent Marcus et, dans certaines circonstances, de la Cellule A.
La clé de l'énigme, naturellement, réside dans les enregistrements des appels téléphoniques des deux premières victimes, qui révèlent que quelqu'un les a appelées de chez les Dengler le jour de leur décès. Si les investigateurs manquent cet indice, ils n'ont cependant pas perdu toute chance. Les registres du Dr Maretti gardent la trace de l'intervention chirurgicale du canal radiculaire effectuée sur Thomas Dengler le jour de sa mort, et la seconde et la troisième victimes fréquentent la même école que Thomas. Si d'autres assassinats se produisent, ils auront également une relation avec le garçon que les investigateurs pourront remarquer. Thomas admettra sans difficulté connaître les victimes, puisqu'il n'a aucune raison de croire qu'il est impliqué (à votre discrétion, Thomas pourrait finalement faire le lien, probablement en raison de ses rêves ; si c'était le cas, il pourrait utiliser consciemment l'amulette pour ravager l'école tout entière). Si les investigateurs sont bloqués, le détective Gregson de la police de Glenridge peut rapprocher les enregistrements des appels téléphoniques à leur place, mais donnez-leur la chance d'y arriver tous seuls avant de faire le travail pour eux.
La résolution de cette énigme est assez simple, mais elle peut sembler ne pas l'être aux yeux des investigateurs. La solution la plus facile est de détruire l'amulette. Le lien étant rompu, le Byakhee retournera dans les étoiles. Mais les investigateurs peuvent ne pas poser les bonnes questions et décider simplement que Thomas commet ces crimes d'une façon ou d'une autre. Si c'est le cas, ils peuvent finir par arrêter le garçon, ou pire. S'ils tuent Thomas, les assassinats s'arrêtent, mais celui qui prendra l'amulette pourra inconsciemment les faire reprendre.
Si les investigateurs détruisent l'amulette vous pourriez provoquer un final plus passionnant. Le Byakhee pourrait être irrité par sa destruction ou, simplement par vengeance, venir tuer Thomas immédiatement.
Naturellement, les investigateurs peuvent avoir peur que détruire l'amulette ne suffise pas à chasser la bête. Dans ce cas, ils pourraient préparer un piège pour le Byakhee en convainquant Thomas de se concentrer pour invoquer la chose. Saisir cette occasion pour impliquer *Phénomène X* et/ou Majestic 12 pourrait rendre les choses très, très intéressantes.





Anciennes civilisations du Pérou

Bien que les Incas soient la plus connue des anciennes civilisations du Pérou, ils ne sont que les derniers d'une série de civilisations indigènes d'Amérique du Sud originaires des Andes. Ces civilisations ont souvent partagé des territoires et des peuples : elles se sont répandues et se sont absorbées les unes les autres au cours des siècles passés, formant de nouvelles civilisations combinant les caractéristiques des populations précédentes.
Derek Wheeler, lors de ses investigations au Pérou dans les années 1920, ne savait rien des civilisations pré-incas, et croyait à la place que tous les objets trouvés au Pérou étaient d'origine inca. Aujourd'hui, on sait qu'au moins sept civilisations ont précédé les Incas, et que chacune avait très probablement été absorbée dans l'empire inca quand il a atteint l'apogée de sa puissance en 1476 lors de la défaite des Chimus. Pour aider les recherches des investigateurs, voici un court résumé de chaque civilisation.

Les Chavins

La présence en grand nombre de peuples Chavins est devenue manifeste initialement autour de 1200 av. J.C. Le nom Chavin provient du site archéologique de Chavin de Huantar, qui a été découvert vers la fin des années 1970 et qui pour la première fois a donné aux archéologues des indications sur les premières populations indigènes connues du Pérou. Les Chavins sont réputés pour leurs grandes constructions et sculptures en pierre, ainsi que pour leurs énormes temples aux plans en forme de U aux cours immergées. Ils se sont épanouis jusqu'aux alentours de 200 av. J.C., date à laquelle ils se sont fondus à la culture Paracas.
Les Chavins se sont répandus sans violence dans l'ensemble du Pérou ancien, absorbant au contraire de larges populations par l'intermédiaire d'un culte religieux qui adorait apparemment un étrange assortiment d'animaux. Caïmans, jaguars, serpents, aigles et autres créatures étranges semblaient être au centre de ce culte, par ailleurs peu connu.
Une bête étrange domine sur la plupart des objets Chavins, une créature voûtée dotée d'ailes, de serres recourbées, d'une chevelure serpentine et d'yeux aux pupilles excentrées. Il s'agit de l'Ai Apa.

Les Paracas

La civilisation des Paracas a commencé par un petit groupe d'artisans dont la culture s'est lentement imposée au fur et à mesure que l'influence des Chavins déclinait. Les Paracas étaient réputés pour leurs broderies exceptionnelles et leurs vêtements de coton colorés. L'influence des Chavins peut se voir dans les restes de leur religion incorporés à la culture Paracas. Beaucoup de croyances des Chavins subsistaient dans le panthéon Paracas.

Les Nazcas

La civilisation Nazca s'est élevée autour de 350 av. J.C. et est renommée pour les célèbres lignes de Nazca. Ces immenses marques tracées sur le sol couvrent parfois plusieurs kilomètres et sont encore visibles des airs aujourd'hui. Des araignées, des baleines, des singes et d'autres animaux se tiennent côte à côte avec des polygones et d'immenses lignes droites s'étendant sur plus de neuf kilomètres. En même temps que les Nazcas accroissaient leur pouvoir au sud du Pérou, le peuple de Moche développait une importante culture au Nord.

Les Mochicas

Le peuple de Moche a construit certains des plus grands édifices que l'Amérique du Sud antique ait jamais connus. Le massif temple du soleil à Moche, leur capitale, mesure 40 mètres de haut et plus de 350 mètres de long. Les Mochicas se sont épanouis au cours des six premiers siècles après J.C., étendant leur territoire par des guerres et des invasions. Ils ont construit des routes, des ponts et des citadelles, ainsi qu'un complexe réseau de fossés d'irrigation qui a permis l'agriculture dans des régions jamais exploitées auparavant.

Les Tiahunacos et les Huaris

Ces deux cultures se sont dressées autour de 500 à 1000 après J.C. On reste incertain de la manière dont ces deux puissantes cultures sont liées entre elles ou aux Mochicas, bien qu'il soit manifeste à travers les trouvailles archéologiques qu'elles ont lentement englouti des portions de l'empire de Moche sur une période de plusieurs siècles. Les Tiahunacos dominaient un grand territoire composé de cités-états près du lac Titicaca, alors que les Huaris régnaient davantage au Nord.
Aux environs de 800 après J.C., la capitale Huari a soudainement été abandonnée sans raison apparente. Les Tiahunacos ont continué à prospérer, mais ont été bientôt éclipsés par la culture Chimu issue de la ville de Chan Chan dans le Nord.

Les Chimus

Cette culture, dirigée par des rois semi-divins, a rapidement pris de l'ampleur au nord du Pérou, engloutissant une grande partie de l'ancienne culture Huari en un temps assez court. À son apogée, leur empire s'étendait sur plus de 1600 km le long de la côte au nord et au sud de Chan Chan, la capitale Chimu.
On se souvient des Chimus pour leur immense et prudente bureaucratie qui couvrait chaque aspect de la vie quotidienne, sans laquelle les Incas n'auraient pas été en mesure de contrôler ce qui deviendrait leur immense empire après avoir vaincu les rois Chimus en 1476.





Les Incas

La civilisation la plus célèbre d'Amérique du Sud s'est élevée autour de 1476 en absorbant tous ceux qui la précédèrent grâce à sa puissance militaire. Menés par le Sapa Inca ou Empereur, les Incas pensaient que leur chef était un descendant direct du Dieu Soleil lui-même. Le pouvoir du Sapa Inca était absolu, délégué à ses nombreux conseillers et aux administrateurs des nombreuses provinces et cités-états dans tout le Pérou.
Les Incas ont repris la structure gouvernementale des Chimus et se sont appropriés leurs routes, leurs méthodes d'irrigation et leurs édifices. Beaucoup de routes et de structures nouvelles ont été construites, répandant la gloire des Chimus tous azimuts. À son apogée la culture inca rivalisait avec les plus grandes civilisations des Amériques et, jusqu'à leur défaite contre l'Espagne en 1532, les Incas furent sans rivaux en Amérique du Sud.

Étages Nocturnes

Où les investigateurs découvriront que toutes les portes ne sont pas bonnes à ouvrir...

Tout commence par le signalement de la disparition d'une jeune femme, Abigail Laura Wright, artiste new-yorkaise assez connue dans le milieu. Son père, qui s'est rendu dans son appartement de l'immeuble Macallistar sans y trouver âme qui vive, a décidé de prévenir la police. Une fois sur place, celle-ci découvre une pièce remplie d'objets et de papiers incongrus, même pour une artiste, dénotant le caractère instable pour le moins de la jeune femme. La police s'embourbe dans cette affaire et l'enquête est alors confiée au FBI et, en secret, Delta Green. Une fois les investigateurs entrés dans l'univers de l'immeuble Macallistar, réservé à des artistes locaux, ceux-ci découvriront le caractère étrange des locataires y résidant et l'appartement encore plus dérangeant d'Abigail. Mais l'immeuble cache encore bien des secrets, pourquoi depuis que les locataires ont lu une étrange pièce de théâtre Le Roi en Jaune, leur immeuble semble s'être transformé, qui est donc ce Directeur et les Étages nocturnes dont parle tous les locataires et quel est cet étrange Signe jaune ???

Implication des investigateurs

Étages nocturnes est un scénario qui se déroule à Manhattan, un quartier de New York. Les investigateurs sont des agents ou bien des sympathisants de Delta Green auxquels on demande de faire l'inventaire des objets présents dans l'appartement d'une artiste disparue. L'étrange galerie formée par ces objets semble renvoyer à une autre réalité que celle du quotidien. Pour les rares personnes capables de résoudre l'énigme, les récompenses sont à chercher… ailleurs.

Enjeux et récompenses

Abigail Wright ne peut jamais être trouvée. Au mieux, les investigateurs peuvent déduire ce qui lui est arrivé et essayer d'éviter son destin pour eux-même.

L'enjeu principal du scénario doit être simplement son exploration et la survie. Une fois que les investigateurs ont découvert la véritable nature de l'immeuble Macallistar, il n'ont d'autre choix que de le faire démolir. Les investigateurs désespérés peuvent décider d'entreprendre cela eux-mêmes, peut-être en le détruisant avec un véhicule piégé ou en le réduisant en cendres. Potentiellement, Delta Green pourrait même acheter le bâtiment avec une généreuse marge bénéficiaire, pour ensuite le détruire ou essayer de l'examiner (une option périlleuse).

Dans tous les cas, d'autres copies de la pièce de théâtre Le Roi en Jaune se baladent toujours ça et là. Le destin du Macallistar peut un jour arriver à d'autres immeubles – ou au monde lui-même.

Ce scénario ressemble à l'univers dérangeant et malsain de romans de Stephen King et l'immeuble Macallistar semble sorti tout droit d'un Shinning. Il s'agit ici pour le Gardien de créer une ambiance véritablement oppressante et perturbante pour que les investigateurs ressentent le caractère cauchemardesque de l'immeuble. Peut être en sortiront-ils vivants, peut être y seront-ils enfermés pour l'éternité... rien n'est moins sûr. Pour plus d'informations sur Carcosa et le Roi en jaune se référer au chapitre 10 «Le Mythe d'Hastur».



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●○○○○
Exploration	●●●●○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	◴◴◴◴◴
Nombre de joueurs	🚹🚹🚹🚹🚹
Types de personnages	Agents Fédéraux ou sympathisants Delta Green
Époque	Contemporaine

À l'affiche

Abigail Laura Wright

Abigail est une jeune artiste-illustratrice en vogue dans la sphère new-yorkaise. Elle habite dans l'immeuble Macallistar ainsi que quatre autres artistes. Il y a quelque mois, elle a trouvé une pièce de théâtre chez un bouquiniste Le Roi en Jaune, l'a lu et l'a prêté aux autres locataires, visiblement enthousiasmée. Peu après elle a disparu, sans laisser de trace.

Thomas Manuel – Locataire numéro 1

Thomas est un peintre accompli qui a reçu de nombreux éloges. Il est le voisin de pallier d'Abigail et ne sait rien sur sa disparition, le jour en tout cas. Car la nuit, son comportement change et il semble en savoir un peu plus sur ce qui se trame vraiment dans cet immeuble.

Louis Post – Locataire numéro 2

Louis Post est un peintre-illustrateur qui passe beaucoup de temps à travailler. Il n'a jamais vu Abigail car n'habite pas au même étage. Louis a un charme naturel, cependant la nuit, c'est une personne tout à fait différente. Silencieux et rêvassant...

Michelle Vanfitz – Locataire numéro 3

Michelle Vanfitz est un auteur féministe. Quelque peu en retrait, famélique et fauchée, elle est à peu près la même de jour comme de nuit. Elle se méfie de tout le monde quoi qu'il arrive, et de la police tout particulièrement.

Roger Carun – Locataire numéro 4

Carun est un auteur de science-fiction approchant de la cinquantaine. Il ne connaît pas vraiment Abigail mais loue l'appartement à côté du sien.

Le Directeur de nuit : Henri de Calvados Castaigne

Il gère les allées et venues et les demandes des locataires pour le compte du super-intendant. Combien sont-ils exactement ? En tout cas, bien plus nombreux que les cinq artistes new-yorkais que compte le Macallistar...

Le Super

Le Super, ou Super-intendant, n'est autre que le Roi en Jaune, le propriétaire même de l'immeuble Macallistar. Propriétaire oui, mais pas à New York, à Carcosa... ville ou royaume cauchemardesque d'une autre réalité. Le Roi a invité les locataires de l'immeuble à un grand bal costumé, il suffit pour cela d'emprunter la porte qui mène au toit du Macallistar, sauf qu'à la nuit venue... point de toit, mais une succession de portes et d'étages sans fin dans l'univers de Carcosa.

Étages nocturnes est un scénario pour *Delta Green* qui se déroule à Manhattan, un quartier de New York. Les investigateurs sont des agents ou bien des sympathisants de Delta Green auxquels on demande de faire l'inventaire des objets présents dans l'appartement d'une artiste disparue. L'étrange galerie formée par ces objets semble renvoyer à une autre réalité que celle du quotidien. Pour les rares personnes capables de résoudre l'énigme, les récompenses sont à chercher… ailleurs.

L'histoire

Abigail Laura Wright a disparu. Célèbre artiste et illustratrice, Abigail a été vue pour la dernière fois quatre jours avant que son père, Thomas Wright, n'alerte la police. Thomas Wright est un officier de police du comté de Nassau, et il a tiré quelques ficelles pour que la police de New York s'investisse plus que d'ordinaire.

Abigail vivait à Manhattan depuis plus de sept ans et n'a eu affaire à la police qu'une fois, en portant plainte pour agression — l'affaire n'a toujours pas été résolue. En plus de cela, elle a obtenu un brillant diplôme universitaire et possède une impressionnante liste de créanciers et d'anciens clients. Vers la fin de l'année dernière, son premier vernissage s'est tenu en centre-ville, rue Franklin, au Mercury, une petite galerie d'art à la mode. Elle a réussi à vendre quinze tableaux, ce qui lui a permis de gagner suffisamment d'argent pour se retirer pendant six mois, afin de peindre.

Six mois plus tard, elle disparaissait. Son père a essayé de la joindre pendant quatre jours, avant de prévenir l'un de ses amis de la police de New York, le 4 juin. Lorsque la police a forcé la porte de son studio de la 32e Rue Est, ils ont trouvé un spectacle perturbant. Ce qui avait été un modeste appartement était devenu le rêve d'une obsessionnelle compulsive. Toute surface disponible est recouverte de détritus collés ou scotchés aux murs. Seul le sol est encore vierge ; un tapis tiré laisse entrevoir du linoléum râpé. Parmi le désordre ambiant, on a pu trouver plusieurs dentiers, parfois en morceaux, un fauteuil roulant datant des années 40, quelques prothèses récentes ou beaucoup plus anciennes, des douzaines de chemises, de chaussures et de serviettes en cuir, un ensemble de radios datant de plusieurs décennies (dont quelques-unes encore en état de marche) ainsi que toutes sortes de bijoux : boucles d'oreilles, bagues et colliers ; il y a également des milliers de papiers de toutes tailles et de toutes époques, dont certains en espagnol, d'autres en mandarin, et même un mémoire universitaire d'économie en farsi. Presque toutes ces choses sont fixées au mur à l'aide d'une colle forte bon marché à prise rapide, faite à base de résine époxy. Avant cela, Abigail avait toujours été une jeune femme scrupuleuse qui n'avait pas l'habitude de conserver des bricoles et des objets cassés. Il n'y a ni trace de lutte ni marque de violence où que ce soit, et les voisins n'ont offert aucun témoignage qui puisse être utile à la police.

Le 4 août, la carte de crédit d'Abigail a été utilisée à Patience, dans le Maryland, pour acheter un paquet de cigarettes de marque Old Gold. L'affaire a été transmise au FBI de New York, dans la mesure où il pouvait s'agir d'un kidnapping dépassant les frontières de l'État, donc relevant des forces fédérales. Le FBI a interrogé de nouveau les locataires de l'immeuble, ainsi que les relations et les amis d'Abigail, et s'est bientôt retrouvé dans la même impasse que la police de New York. Les employés de la station-service où on avait utilisé la carte de crédit d'Abigail n'ont aucun souvenir particulier de cette vente et ne reconnaissent pas Abigail sur des photographies. La signature du reçu est bien au nom de la jeune femme, mais il ne s'agit pas de son écriture. La station service ne dispose pas de caméra de surveillance.

Parmi les débris trouvés dans l'appartement d'Abigail se trouvait un bout de papier sur lequel on avait gribouillé à la hâte un Signe Jaune au stylo-bille bleu. Le symbole occulte a attiré l'attention d'une sympathisante de Delta Green au FBI, Sandra Levinson, qui en a fait mention à son contact au sein de l'organisation.

Sans grande conviction, les investigateurs sont maintenant chargés de cette affaire. On leur a demandé de s'intéresser à la disparition d'Abigail, en étant attentifs à tout lien possible avec le monde occulte.

Les dessous de l'histoire

Abigail Wright et les personnes de son immeuble sont tombées sous l'influence du Roi en jaune (*cf.* “ Le Mythe d'Hastur ”, p. 198). Abigail a trouvé un exemplaire de la pièce *Le Roi en jaune* chez un bouquiniste de la 5e Avenue, cinq mois avant de disparaître. Étant en bons termes avec les autres artistes de son immeuble de location, elle l'a proposé autour d'elle. Chacun l'a lu à son tour, incité par les autres.

Bientôt les appartements ont commencé à se transformer. De bien singuliers visiteurs sont souvent apparus, entrant ou sortant de placards à balais sans explication. On a pu entendre d'étranges voix dans des pièces vides, dont les conversations enflammées se faisaient en une langue inconnue. Un auteur anonyme a décidé de poser quelques feuillets d'une nouvelle pièce de théâtre dactylographiée devant la porte de chacun des locataires ; une pièce de théâtre dont les personnages étaient les locataires eux-mêmes, rencontrant les visiteurs mystérieux, voire étranges, de leur immeuble.

Les autres locataires se sont accoutumés à ces singularités, savourant la qualité peu commune de leur nouvelle vie comme une inspiration pour leur art. Bientôt les changements ont paru presque agréables. Ils ont trouvé leur

nouvel univers autrement plus esthétique et baroque que tous ceux qu'ils avaient pu connaître avant. L'immeuble s'est transformé, et les locataires se sont transformés avec lui.

Abigail a réagi différemment. Elle a reçu ces changements comme des coups de poing qui l'ont plongée dans une stupeur dont elle ne s'est jamais remise. Son art sombra dans la folie et sa folie dans l'illumination. Abigail est la seule parmi tous les locataires à posséder l'intuition nécessaire pour pouvoir utiliser ce changement. Elle s'est rendue au sous-sol et, de là, vers d'autres lieux. Elle a donc organisé son sanctuaire de façon à laisser un dernier message aux locataires de l'immeuble, utilisant le moindre détritus qu'elle a pu trouver au sous-sol ainsi que dans les Étages Nocturnes qui apparaissaient dans l'immeuble chaque soir. Sa chambre exerce maintenant une influence sur la santé mentale, et ceux qui la regardent pendant longtemps deviennent sensibles aux avances du Roi en jaune.

La carte de crédit d'Abigail a été trouvée par une clocharde dans un tas d'ordures, à l'extérieur de l'immeuble. De là, la carte a ensuite été vendue contre de la drogue et s'est ensuite retrouvée dans le Maryland ; elle n'a aucun lien avec l'affaire.

Abigail est perdue dans l'immeuble, et y restera pour toujours. Si les investigateurs ne sont pas précautionneux, ils risquent de la rejoindre…

Introduction

L'antenne de New York du FBI s'occupe de l'affaire Abigail Wright avec diligence, grâce aux contacts de son père, Thomas Wright, dans la police, mais elle n'est pas prioritaire. Au début de cette histoire, les investigateurs sont envoyés à l'appartement d'Abigail dans le but de répertorier à fond tout ce que les lieux du crime présumé comportent de bizarre et d'exotique. Ils ont à leur disposition plusieurs appareils photographiques, des fiches d'inventaire, etc. Le FBI a demandé des analyses chimiques de toute substance étrange découverte ainsi que les numéros de série trouvés sur les objets manufacturés et la trace de leurs propriétaires, ainsi que toute pièce justificative — à envoyer à la traduction si nécessaire. Les agents du FBI espèrent pouvoir trouver un élément de preuve dans l'appartement qui les mènera à Abigail. Si les investigateurs travaillent douze heures par jour, il leur faudra plus de dix jours pour recenser et répertorier tout le bazar de cet appartement.

Agent Marcus

Marcus est le chef de la cellule M et sert de contact à Sandra Levinson au sein de Delta Green. Il fait partie de ces agents de la nouvelle école, un fanatique sans réserves d'un changement dans la politique de la maison depuis que Fairfield est mort, en 1994. Ceci est principalement dû au fait qu'il ait perdu quatre agents à cause d'un malade de la machette, lors de la deuxième mission qu'il dirigeait. Des preuves accablaient un autre complot, baptisé Projet CATALYSEUR, comme étant à l'origine du désastre. (Marcus est également un contact pour les investigateurs dans le scénario *Une Victime de l'art* — les passages qui suivent se retrouvent dans ce scénario.)

Bien que Marcus soit le contact de Levinson, il ne peut pas arrêter son travail quotidien pour s'occuper de cette affaire. Après avoir consulté la cellule A, il a décidé d'intégrer une toute nouvelle cellule pour diriger cette opération — celle des investigateurs, qu'il contacte par n'importe quel biais (au Gardien de choisir).

La véritable identité de Marcus est Dr. Marvin Bloom, un jeune homme endurci, dans la trentaine, qui fume cigarette sur cigarette (de marque Kool) et qui rit souvent aux mauvaises occasions. C'est un expert en médecine légale qui officie auprès de l'antenne de New York du FBI. Sa spécialité est dans la collection et le recensement de toutes sortes de fluides physiques.

Depuis son entrée à Delta Green en 1990, Marcus a été impliqué dans quatorze opérations différentes dans les environs de New York. Il a connu Delta Green lors d'une série de meurtres suspects dans le Bronx, dans lesquels les corps des victimes disparaissaient des morgues dans lesquelles on les avait mis pour ne jamais réapparaître et où chaque nouveau mort portait les empreintes du cadavre précédemment volé. Cette série continua jusqu'à ce que Marcus et un légiste se cachent dans la morgue avec l'un des corps. Il en vit plus qu'assez ce soir-là pour être directement intégré à Delta Green.

Marcus se montrera rarement en personne aux investigateurs. Si possible, toutes ses prises de contacts se feront par message électronique ou coup de téléphone cryptés. S'ils demandent à le rencontrer personnellement, il donnera toute une série de conditions. Il est réellement paranoïaque et craint qu'une “ contre-conspiration ” ait lieu contre les membres de Delta Green ou qu'il s'en prépare une. Il pose souvent des questions qui semblent sans lien avec l'affaire : les agents sont-ils suivis ? Peuvent-ils rendre compte de toutes les heures qu'ils passent éveillés ? Etc.

Si on lui demande, il transmettra des questions à ses supérieurs hiérarchiques ou remplira quelques petites tâches pour les investigateurs (comme retrouver un ouvrage dans la Bibliothèque du Congrès, rechercher le fichier d'une plaque minéralogique, etc.). Solitaire, Marcus ne pourra être joint au téléphone que si l'investigateur au plus petit score en POUvoir réussit un test de Chance. Il ne donnera jamais sa véritable identité et insistera pour que les investigateurs fassent de même ; ainsi il “ n'en saura pas trop ”.

Bien que Marcus n'ait aucun véritable rôle dans cette affaire sinon celui de superviser, sa paranoïa pourra être poussée jusqu'à ce qu'il ne quitte pas les investigateurs d'une semelle. Ses craintes au sujet d'une contre-conspiration

et ses manières de nerveux pourraient bien énerver et déstabiliser les investigateurs, allant jusqu'à masquer l'opération avec des contraintes de sécurité qui vont à l'encontre de sa routine.

L'immeuble Macallistar

L'immeuble Macallistar, dans lequel vivait Abigail, a été construit en 1924. C'est un immeuble de trois étages de facture classique, en pierre marron, avec des airs de château médiéval. Une fausse herse surplombe la grande double-porte d'entrée, des imitations de remparts entourent les fenêtres ainsi que les traverses et des gargouilles en ciment épient depuis le toit.

Une télécommande permet aux locataires de déverrouiller la porte d'entrée via un système d'interphones. Le hall est une petite salle en dalles marbrées où se tiennent les boîtes aux lettres. Y sont souvent éparpillés çà et là de vieux journaux, des publicités immobilières et des coupons de réduction pour des pizzas.

Un unique couloir en moquette bordeaux court sur toute la longueur du bâtiment, avec à chaque fois deux appartements de chaque côté. Deux cages d'escalier montent et descendent de chaque côté aux deux bouts du couloir. Il y a au total douze appartements dans l'immeuble (dont cinq actuellement occupés). On compte en plus quatre caves au sous-sol et une chaufferie. Les appartements sont de grands espaces, typiquement new-yorkais : tous possèdent une pièce principale, avec kitchenette séparée et salle de bains. Cette dernière a une baignoire à l'ancienne, avec des pieds-de-lion, et un plafond recouvert d'étain martelé.

Cependant, depuis que les locataires ont lu *Le Roi en jaune*, l'immeuble n'est plus tout à fait le même. Quelques changements subtils sont intervenus et sont repérables en journée, mais la nuit, c'est vraiment un tout autre lieu. Jusque-là, la police et le FBI ne sont allés et venus dans l'immeuble que de jour ; c'est pourquoi ils n'ont pu remarquer l'étrange nature des lieux — le vrai visage débarrassé de son masque.

La nuit, l'immeuble change. Des portes apparaissent et se multiplient comme les cellules d'un cancer qu'aurait contracté la réalité ; des fenêtres s'ouvrent sur d'affreux spectacles. La sortie qui jusque-là conduisait au toit mène maintenant à un dédale sans fin de pièces — les Étages nocturnes. En bref, à l'intérieur des murs de l'immeuble Macallistar, plus rien n'est impossible, et la réalité est aussi instable que les sables du désert poussés par le vent.

À l'instar de leur immeuble, les locataires, d'apparence normale, subissent une transformation lorsque la nuit tombe. Leurs sourires polis deviennent des rictus grimaçants. Ceux-là même qui ne savent honnêtement pas durant la journée ce qu'il a pu advenir d'Abigail, connaissent tout de son sort la nuit. Les locataires et l'immeuble même sont liés de façon inextricable, chacun se nourrissant de l'autre dans une spirale infernale. Cette spirale tourne tellement vite, désormais, que les locataires ne dorment plus, préférant vivre cette double-vie, nourrissant le feu que l'immeuble Macallistar fait brûler en eux. Lorsque leur imagination aura fini par les consumer, l'immeuble fera partie de Carcosa à jamais.

Chronologie des évènements

Cette chronologie représente tout ce qui s'est passé dans les appartements de l'immeuble jusqu'à ce que les investigateurs se rendent sur place. Les faits mis en italique sont ceux que les investigateurs ne connaissent pas encore et qu'ils devront donc découvrir.

- 10 février. *Abigail Wright trouve une copie de la pièce* Le Roi en jaune *dans le bac des occasions d'une librairie du bas de Manhattan.*
- 12 février-12 mars. *La pièce fait le tour de tous les locataires de l'immeuble.*
- 12 mars. *Tous les locataires cessent de sortir de l'immeuble.*
- 20 mars. *Un employé du câble, David Longford, entre dans l'immeuble Macallistar à 17h30 pour enlever les prises de Roger Carun. Il disparaît le soir-même. Sa camionnette est volée ce soir-là et les pièces sont vendues au marché noir. Il n'y a aucune preuve permettant de dire s'il est ou non parvenu jusqu'à l'immeuble.*
- 31 mars. *Arthur et Elaine Manuel, les parents de Thomas Manuel, se font repousser de l'immeuble par “ un homme avec une valise et un chien ”. L'homme en question leur affirme que Thomas n'habite plus dans l'immeuble.*
- 2 avril. *Le frère de David Longford signale la disparition de l'employé du câble. On pense qu'il a fui la ville après que ses deux ex-femmes aient porté plainte contre lui.*
- 19 avril. *Le dernier appel téléphonique sortant de l'immeuble est fait par Roger Carun pour joindre son directeur littéraire.*
- 5 mai. *Après plusieurs mois de cauchemars, Abigail découvre les Étages nocturnes dans l'immeuble Macallistar et tombe sous l'influence du Roi en jaune.*
- 10-28 mai. *Abigail fait de son appartement un “sanctuaire”, allant chercher dans les Étages nocturnes divers objets et matériaux étranges.*
- 28 mai. *Une fête d'adieu est organisée au Fumoir, dans l'un des Étages nocturnes ; tous les locataires y sont invités. Abigail quitte la soirée au bras d'un homme connu sous le seul nom de “ Vendeur d'Encyclopédies ”. On ne la verra plus.*
- 29 mai. *La première page d'une mystérieuse nouvelle pièce de théâtre est déposée devant la porte de chacun des habitants. Les personnages de cette pièce sont largement inspirés des locataires de l'immeuble.*
- 4 juin. Le père d'Abigail Wright signale la disparition de sa fille. Après plusieurs tentatives pour la joindre au téléphone, il se rend à son appartement (dont il a une clef) et découvre le “ sanctuaire ”. Il appelle alors la police de New York.
- 5 juin. La police de New York fouille les lieux.
- 6-10 juin. Tous les habitants de l'immeuble d'Abigail sont interrogés, tout comme ses amis et ses associés. L'absence d'éléments déterminants conduit l'enquête à un cul-de-sac.
- 4 août. La carte de crédit d'Abigail est utilisée pour acheter un paquet de cigarettes à Patience, dans le Maryland.
- 6 août. Le FBI considère la disparition comme pouvant être un kidnapping.
- 9 août. L'absence d'éléments déterminants à Patience conduit les enquêteurs à un cul-de-sac.
- 10 août. Le FBI (et, secrètement, Delta Green) envoie une équipe pour enquêter et faire l'inventaire de l'appartement d'Abigail.

L'immeuble Macallistar

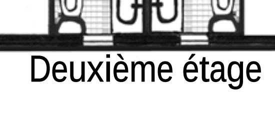
Placard
Appartement de Roger Carun
En haut
Placard
Placard
Salle de bain
Salle de bain
Appartement d'Abigail Wright
Placard
Placard
Placard
Local à poubelles
Boîtes aux lettres
Placard
Placard
Placard
Placard
En haut
Vers le sous-sol
Inoccupé
Salle de bain
Salle de bain
Appartement de Thomas Manuel
Local à poubelles
Placard

Rez-de-chaussée

Placard
Inoccupé
En bas
En haut
Placard
Salle de bain
Salle de bain
Appartement de Michelle Vanfitz
Placard
Placard
Placard
Placard
En bas
En haut
Inoccupé
Salle de bain
Salle de bain
Appartement de Louis Post
Placard

Premier étage

Placard
Inoccupé
Vers le toit
En bas
Placard
Salle de bain
Salle de bain
Inoccupé
Placard
Placard
Placard
Placard
Vers le toit
En bas
Inoccupé
Salle de bain
Salle de bain
Inoccupé
Placard



Deuxième étage






Le propriétaire

Le propriétaire de l'immeuble est une association nommée Artlife. Cette association à but non-lucratif achète des propriétés puis les loue à des artistes professionnels pour un loyer modéré, afin de promouvoir la carrière de toutes sortes d'artistes prometteurs.
Les bureaux d'Artlife sont situés au croisement des 23e et 3e Rues Est. La petite agence est ouverte de 10h30 à 18h00 du lundi au vendredi et est dirigée par Cynthia Lechance, une aisée collectionneuse d'art qui aime donner leur chance aux artistes ambitieux.
Elle sera facilement intimidée par les autorités fédérales et coopérera pleinement pour faire avancer l'enquête. Si on l'interroge au sujet d'Abigail Wright, elle répondra aux questions avec une attention toute maternelle. Elle connaît également bien les autres locataires : Carun, Vanfitz, Post et Manuel.
Lechance ne sait rien des Étages nocturnes ni des étranges locataires qui viennent ponctuellement dans l'immeuble. Si on l'interroge au sujet d'un « directeur » — auquel certains des locataires pourraient faire allusion —, elle reste perplexe : il n'y a ni de directeur d'immeuble ni de superintendant à part elle-même, et n'use pas de ce titre. Elle se montre assez embarrassée au moment où les agents partent : « je n'ai encore jamais eu tout un immeuble à faire évacuer ! »

Le sanctuaire

L'appartement d'Abigail est un testament établi avec une folie lente et méticuleuse. Les murs et le plafond sont couverts de plusieurs couches : du papier, des petits objets et d'autres plus gros, le tout collé selon un étrange schéma de superpositions qui semble avoir un sens. La plupart des objets ne peuvent pas être décollés sans qu'on les abîme ; c'est pourquoi la police n'en a décroché que très peu. Jusque-là, seuls trois appareils radios — un transistor, un petit magnétophone et un walkman CD — ont été décrochés du mur, dont un reposant derrière un morceau de plastique issu de sa boîte.
Le sol est nu. Le tapis a été déchiré et ôté, laissant apparaître un linoléum râpé plein de tâches. Il n'y a aucun mobilier. Quelques objets d'Abigail, tels sa télévision et son magnétoscope, possèdent un numéro de série enregistré auprès de sa compagnie d'assurance, mais aucun n'a été retrouvé chez les prêteurs sur gage du coin ou dans les saisies faites par la police.
Toute personne qui travaille plus de cinq heures continues dans l'appartement, ou qui y est toute seule pendant deux heures, ou bien qui y passe une nuit, doit faire un test de SAN. Ceux qui échouent ressentent comme l'impression d'être épiés, et perdent 2 points de SAN. Si la personne échoue une deuxième fois un test de SAN, elle peut entendre des voix au travers des murs, qui rient ou pleurent (difficile à dire) mais dont les paroles sont inintelligibles. Si l'investigateur échoue une troisième fois à un test de SAN, il peut voir un inconnu passer rapidement devant la porte ouverte de la salle de bain, comme s'il courait presque pour se cacher. Ceux qui font l'expérience de cette apparition au moins trois fois sont clairement affectés par l'appartement et sont maintenant en mesure de constater tout ce que l'immeuble offre de possibilités.
Chaque jour passé à examiner et recenser ce que renferme l'appartement permet à chaque investigateur de faire un jet de TOC. S'il est réussi, il conduit à l'un des trois indices ci-dessous. Le Gardien peut choisir d'espacer un peu les révélations, en fonction de la rapidité des joueurs.

Indice 1 : La carte

Cette grande carte est un plan d'architecte de l'immeuble, avec un X signalant chaque placard. Certains de ces placards sont accompagnés de notes écrites d'une main tremblante comme “ Porte vers 7/12 ”, “ Roses et beurre ” et “ L'homme à la serviette en cuir et aux chaussures blanches ”. Aux limites du plan ont été dessinées au stylo des portes, avec des mentions comme “ M. Castaigne ”, “ Le Salon ”. Tout cela ne semble pas avoir beaucoup de sens. On ne peut déceler aucune anomalie volontaire de construction sur ce plan.

Indice 2 : La pièce de théâtre

Quelques pages de la mystérieuse pièce de théâtre écrite par l'un des locataires se trouvent dans l'appartement, bien qu'on ne puisse en trouver qu'une seule par jour. Ces pages ne sont pas numérotées. Les personnages mentionnés sont tous des locataires de l'immeuble (bien que tous n'apparaissent pas sur chaque page), mais l'on trouve également quelques inconnus : Le Super, M. Castaigne, Le Vendeur d'encyclopédies, Mark Roark et Le Chien.
Toutes les pages sont composées en triple interligne et sont souvent assez clairsemées. Il semble que toutes les personnes de l'immeuble soient des personnages de l'histoire, mais il est impossible de dire si les péripéties sont réelles ou non. Un exemple de page se trouve dans les aides de jeu à la fin de ce scénario (*cf.* aide de jeu n°1 page 234).

Indice 3 : Le reçu

Il s'agit d'un reçu jauni établi au nom d'Abigail Laura Wright, mais la signature de la personne qui l'a rempli est illisible — c'est à peine plus qu'un gribouillis. C'est un reçu pour un mois de location (850 $) de l'appartement S-10. Dans l'organisation de l'immeuble, cela devrait être un appartement au sous-sol. Mais il n'y a que quatre pièces au sous-sol, et elles sont toutes destinées au rangement.
Bien que l'écriture soit récente, le reçu est bien plus ancien. Une recherche sur le nom en

Aide de jeu N°1
La pièce de théâtre

SCÈNE – LE CHIEN, THOMAS ET MICHELLE
Dans le Fumoir, un grand salon au quatrième étage.

MARK, entrant
Abigail est partie, elle a monté les escaliers aujourd'hui.

THOMAS
Et ?

MARK
La gamine me manque.

MICHELLE
Son père, ce porc, est venu fouiner. Elle ne t'aime pas, Mark, d'ailleurs, personne ne t'aime. De toute façon, elle s'est barrée avec ce vendeur, tout le monde le sait.

MARK
Va te faire foutre, salope.

THOMAS
Allons les enfants… Calmez-vous…

LE CHIEN
(Aboiements)

On entend quelqu'un monter les marches. Le son résonne bruyamment dans l'escalier.

MARK
Qui est-ce ?

Chacun s'arrête pour écouter.

MICHELLE
Qui est donc en bas ? Qui est-ce ?

MARK, s'approchant de la porte et se penchant pour regarder dans l'escalier.
Bonjour ? Bonjour ?

Les agents du FBI entrent…

filigrane indique que ce genre de reçu n'a pas été imprimé depuis cinquante ans (*cf.* aide de jeu n° 2 page suivante).

Les locataires

Durant la journée, les voisins sont relativement normaux. Il s'agit d'un groupe d'artistes et d'écrivains à qui l'on a permis de vivre dans l'immeuble avec des dispositions spéciales, et qui profitent d'un loyer relativement peu cher compte-tenu du voisinage.
La nuit, l'immeuble change du tout au tout. Les regards tranquilles et inexpressifs des locataires prennent des lueurs rusées de comploteurs, de personnes comprenant parfaitement certaines choses incompréhensibles pour quelqu'un d'équilibré.

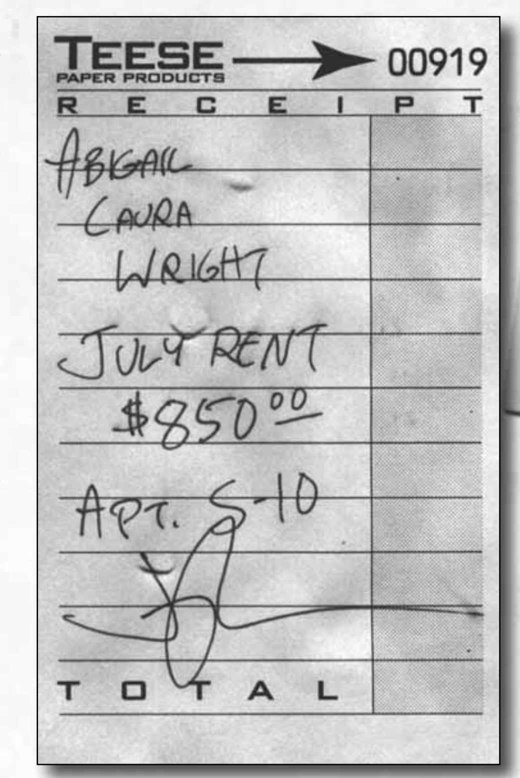
Thomas Manuel, le jour

Durant la journée, Thomas Manuel est un peintre accompli qui a reçu de considérables éloges pour quelqu'un de si jeune. Il vit et travaille dans l'appartement en face de celui d'Abigail Wright, avec qui il avait l'habitude de parler. Il n'a rien à dire au sujet d'Abigail — qu'il appelait par son deuxième prénom, Laura — et il suggère souvent qu'elle a dû simplement partir, car elle était un esprit tellement libre que New York ne pouvait lui suffire.
Il ne sait pas quoi penser de la disposition de l'appartement d'Abigail : il n'était pas comme ça auparavant. Il n'a pas non plus entendu quoi que ce soit d'inhabituel entre la dernière fois où il a vu Abigail et le moment où la police a forcé la porte, quatre jours plus tôt. Il n'a vu personne d'étrange entrer ou sortir de son logement la semaine précédente, et ne l'a pas vue déménager

ou emménager quelque meuble que ce soit.
L'appartement de Thomas est austère. Il n'y a aucun objet en rapport avec l'art, quel qu'il soit : pas de livre d'art, d'outil ni de matériel, de tableau personnel. Si on lui pose la question, il répond que le Directeur de nuit le laisse travailler dans les sous-sols la nuit, ce qu'il fait le plus souvent. C'est là que se trouve tout son matériel.
Le mobilier de l'appartement est réduit au strict minimum, ce qui fait qu'on s'y sent davantage comme dans une chambre d'hôtel à bas prix : il n'y a aucun sentiment de confort ou de familiarité. On ne dirait pas qu'il s'agit d'un foyer habité. Un jet de TOC permet de voir que pour quelqu'un d'investi dans les arts visuels, Thomas Manuel est bien équipé en matériel audio, de très haute fidélité. Un second jet permet de voir qu'il ne semble posséder aucun livre, aucun magazine ni aucune cassette ou CD du commerce. Si on l'interroge à ce sujet, il répond qu'il s'est débarrassé de tous ces objets il y a plusieurs mois de cela, parce que cela le distrayait de son travail ; quant à l'équipement stéréo, il le garde, dit-il, car c'est un cadeau de ses parents.
Il garde ses cassettes audio, une copie incomplète de la mystérieuse pièce de théâtre et un médaillon en bronze dans le pot de sa plante en plastique. Certains passages de sa copie de la pièce (qui comporte maintenant un nombre impressionnant de pages) sont soulignés à l'encre rouge.
Le médaillon est une curiosité d'exceptionnelle facture. Ouvert, il se révèle être un réceptacle qui contenait dans le temps deux photographies. Après qu'on les ait enlevées, sur l'emplacement de chacune d'elle est resté un point de colle où résiste un petit bout de papier arraché de la photo. En outre du grand travail d'orfèvre et de précision, le médaillon est assez banal et ne porte pas de symboles particuliers autres que ceux utilisés habituellement pour cette confection : rien d'autre que des ornements telles des spirales ou des rosaces. Si l'objet est examiné par un expert, on apprend qu'il date de la fin du XIXe siècle.
La carrière de Thomas Manuel n'est guère brillante. Parmi les artistes de Soho, on sait bien qu'il n'a vendu aucune toile dans les quatre derniers mois et qu'il a complètement disparu de la scène sociale. On le considère comme une cause perdue ; ils sont nombreux à imaginer qu'il a sombré dans la drogue, les religions new-age ou bien qu'il souffre d'un autre trouble de la personnalité — mais personne n'a d'indice permettant de justifier objectivement ce relâchement.

Thomas Manuel, la nuit

Si on l'interroge au sujet d'Abigail après que le soleil se soit couché, Manuel raconte avec véhémence un tout autre récit. Il insiste sur le fait qu'Abigail a quitté l'immeuble avec un homme qui vend des encyclopédies et qui vit au sixième étage (il n'y a pas de sixième étage


TEESE → 00919
PAPER PRODUCTS
R E C E I P T
ABIGAIL
LAURA
WRIGHT
JULY RENT
$850.00
APT. 5-10
T O T A L

Aide de jeu N°2 : Le reçu

dans la journée). Thomas affirme qu'il l'a déjà dit aux autorités et qu'il attend qu'ils suivent cette piste. (La police et le FBI n'ont pas trace d'un tel témoignage.)
La dernière fois qu'il a vu Abigail, c'était le 28 mai, lors d'une fête d'adieu donnée dans le Fumoir, au quatrième étage. Si on lui demande où Abigail partait, il se contente de dire qu'elle a "déménagé" ou qu'elle a "calculé son coup" pour pouvoir emménager plus haut, avec les autres. Il ne s'étend pas plus.
La nuit, on peut trouver Thomas en train d'écouter de la musique sur sa chaîne avec un casque, ou bien faire un enregistrement de ce qui se passe dans l'appartement d'Abigail, à l'aide d'un petit microphone qu'il cache de l'autre côté du sombre hall, sous la moquette. Quelquefois il descend dans l'une des caves et travaille à ses tableaux. Dans ces pièces, bien que seul, on peut entendre Thomas parler à une autre personne pendant des heures — aucune autre voix n'est pourtant audible.
Ses cassettes audio et ses toiles sont toutes vierges, mais toutes sont précautionneusement étiquetées "Ma grande œuvre", suivi d'un numéro rappelant sa place dans la série. Toute personne qui examine de près les toiles ou qui écoute les cassettes dans leur durée (à la discrétion du Gardien) doit faire un test *d'intuition*. Un succès fait perdre à l'investigateur 2 points de SAN et lui ouvre la conscience à toutes les possibilités de l'immeuble, ainsi qu'aux avances du Roi.
Si on l'interroge au sujet de la pièce *Le Roi en jaune*, Thomas est en verve. Il jubile en expliquant l'histoire aux investigateurs, et s'il sent que son auditoire est réceptif, il se prendra au jeu de certains personnages et lira quelques passages. Au fur et à mesure du récit, il devient évident que Thomas raconte les événements



Thomas Manuel

Artiste fou, 26 ans
Type : hispanique

Éducation : Licence, Pratt Institut
Profession : Artiste

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	21

Compétences

Culture artistique	
Peinture	60 %
Sculpture	34 %
Dissimulation	19 %
Métier	
Électronique	47 %
Informatique	
Photographie	31 %
Sciences humaines	
Histoire	58 %
Trouver Objet Caché	61 %

Langues

Espagnol	74 %
Anglais	70 %

Combat

• Bagarre	26 %

Description : Thomas est un homme d'apparence moyenne avec une crinière abondante de cheveux noirs qu'il porte en queue de cheval desserrée. Ses yeux étroits sont gris-bleu et sont souvent cachés derrière des lunettes de soleil teintées rouge. Il s'habille d'une façon désinvolte, jamais de vêtements plus formels qu'un tee-shirt et un jean.
Durant la journée il est réservé et poli, mais la nuit, c'est une personne sociable qui termine toujours les soirées.



Roger Peter Carun

Auteur obsessionnel, 43 ans
Type : Caucasien

Éducation : Maîtrise d'anglais à l'Université Catholique
Profession : Auteur de romans de science-fiction

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	17

Compétences

Conduire automobile	39 %
Culture artistique	
Littérature	55 %
Métier	
Informatique	40 %
Négociation	25 %
Persuasion	43 %
Psychologie	34 %

Langues

Anglais	81 %
Espagnol	14 %
Italien	09 %

Combat

• Bagarre	20 %

Description : Roger est un malotru étrangement fastidieux. Ses tentatives de propreté aggravent uniquement sa réelle nature négligée. Ses lunettes sont toujours de travers, ses cheveux non soignés, ses vêtements propres mais débraillés et inadaptés.
À part ça, il est petit et complètement insignifiant. Il parle d'une voix silencieuse et sournoise, pose des regards insistants, manœuvre ses interlocuteurs avec un langage complexe et une rhétorique fleurie qui n'aboutit jamais sur une idée pertinente.

comme s'ils avaient réellement eu lieu et qu'il avait été présent lorsqu'ils s'étaient déroulés.
Thomas se rend parfois dans les Étages nocturnes pour jouer à la balle avec le Chien, et on peut entendre les bruits de leur jeu à travers tout l'immeuble — ceux d'une balle qui rebondit, poursuivie par un gros animal.
Autrefois proche de sa famille, Thomas ne l'a pas vue depuis deux mois et ne le souhaite d'ailleurs plus du tout. L'immeuble, ressentant son appréhension, a tout fait pour que sa famille ne puisse pas le rencontrer. Thomas ne se préoccupe pas de leurs coups de fil.

Roger Carun, le jour

Carun est un auteur de science-fiction approchant de la cinquantaine. Il a connu un certain succès avec sa série d'ouvrages, *Mer nocturne* ; peut-être les investigateurs en ont-ils entendu parler ?
Carun ne connaissait pas vraiment Abigail, mais il habite l'appartement à côté du sien. Il n'a pas eu souvent l'occasion de se plaindre, sinon à cause d'une fête du Nouvel an 1995, qui était devenu incontrôlable. Hormis cela, il lui a rarement parlé. De temps en temps, ils s'apercevaient dans les couloirs.
Dans la journée, Carun est un personnage sans prétention, un petit homme casanier qui pourrait sembler obsédé par la propreté, mais qui n'a pas l'apparence de son obsession : ses cheveux sont toujours en bataille, son pull ne va jamais avec son pantalon et ses souliers sont en permanence sales et fendus. Son appartement est à l'image de son accoutrement. Il semble qu'on ait commencé à mettre un peu d'ordre, mais la tâche a été abandonnée. L'ameublement est kitsch et relativement ancien. Carun possède un traitement de texte qui n'est pas de première jeunesse, mais hormis cela, aucun outil d'écriture n'est visible. Les feuilles sorties de l'imprimante n'ont rien à voir avec les pages de la pièce qui sont apparues mystérieusement.
Carun connaît et discute régulièrement avec Thomas Manuel et Louis Post, mais il ne fait que peu d'efforts de sociabilité. Il préfère passer son temps à lire, écrire ou bien regarder la télévision.

Roger Carun, la nuit

La nuit, on n'entend jamais Carun taper à la machine, mais il fait de nombreux va-et-vient entre son appartement et les étages supérieurs. Il apprécie l'hospitalité de tous les locataires des Étages nocturnes. Lorsqu'il revient de ses promenades, il sent fort le cigare et le brandy. Dans ses poches, on peut trouver des morceaux de fruits exotiques et des sucreries : des dattes, des bitras, des bâtons de cannelle, etc.
Si on lui pose des questions sur Abigail de nuit, il affirme qu'elle n'a jamais quitté l'immeuble, et semble choqué si les investigateurs lui expliquent la disparition, l'enquête et le bazar qui s'en est suivi. Il persiste à dire qu'Abigail habite à l'étage, dans l'appartement F-10. Si on l'interroge au sujet des Étages nocturnes, il admet immédiatement leur existence et fait comme si cela avait toujours été le cas. Si on s'intéresse à la fête de départ qu'a donnée Abigail (que Thomas Manuel peut avoir mentionnée), Carun confessera simplement qu'il n'a pas profité d'un tel moment et n'ira pas plus loin.
Son ouverture d'esprit et sa bonhomie ne sont qu'une facette de sa personnalité. Carun dispose souvent quelques cheveux coupés devant les portes et les fenêtres de son appartement pour vérifier que personne ne s'est introduit chez lui ; il a une tendance paranoïaque très marquée en ce qui concerne ses biens matériels. Son logiciel de traitement de texte est protégé par un simple mot de passe, qui peut être contourné à l'aide d'un jet réussi d'Informatique. Le mot de passe est : MER NOCTURNE.
On trouve plusieurs douzaines de fichiers sur le disque dur. Chacun d'eux porte le titre d'une nouvelle, telles *Ce que fit l'autre main* ou *La Règle de Smigen*. Cependant, chacun des fichiers n'est que la répétition d'une seule et même lettre alphabétique, sur plusieurs pages. Si les fichiers sont lus dans l'ordre, l'assemblage des lettres donne la phrase suivante : "Douce est la main qui fait le monde et stable est l'esprit qui en prend le contrôle". On trouve également sur le disque dur une copie de la mystérieuse pièce de théâtre, qui porte ici le titre d'Étages *nocturnes*. C'est une modification des pages retrouvées jusque-là. Quiconque cherchant à comparer ce fichier avec les feuilles déjà en possession des investigateurs, verra que Carun a recopié la pièce et qu'il y apporté ses propres corrections, dans un but connu de lui seul. Il ne semble pas distribuer cette version-là de la pièce.

Michelle Vanfitz, le jour

Michelle Vanfitz est un auteur féministe. Quelque peu en retrait, famélique et fauchée, elle est à peu près la même de jour comme de nuit. Elle se méfie de tout le monde quoi qu'il arrive, et de la police tout particulièrement.
Elle n'a ni famille ni ami, et n'a pas d'accroche particulière avec qui que ce soit dans l'immeuble, bien qu'elle les connaisse tous plus ou moins. Elle n'a ni la télévision ni la radio et ne lit pas les journaux. Elle critique continuellement, d'une façon méprisante, "l'establishment" et "l'homme" en général ; elle se réfère sans cesse à des ouvrages féministes fumeux et passés de mode traitant à la fois de la culture de la femme, des croyances ou de mystique. En d'autres termes, elle est absolument ennuyeuse.
Vanfitz écrit des poèmes et des nouvelles féministes. Récemment, son premier recueil de nouvelles a retenu l'attention des éditions Berkeley Publishers et deux de ses poèmes ont remporté des concours locaux.
Son appartement se réduit presque à une série d'étagères remplies de livres, qui couvrent tous les murs, chargées d'ouvrages d'études sociologiques sur le mouvement féministe, des romans, des nouvelles ou des poèmes sur le même sujet. Replié dans un coin se trouve un

vieux futon en mauvais état. Juste au-dessus, on peut voir une photographie de Michelle quand elle était jeune, devant sa maison d'enfance. Il n'y a aucun effet personnel dans l'appartement.

Michelle Vanfitz, la nuit

L'appartement de Michelle est substantiellement affecté par les changements que connaît l'immeuble la nuit, et devient immensément grand, avec des pièces gigantesques aux murs d'acajou, remplies de verres en cristal et de cigares, comme si une fête venait de s'y donner. On ne trouve personne, dans aucune pièce, bien que des conversations et des ricanements soient audibles de loin en loin. Les fenêtres donnent sur d'autres pièces, apparemment sans fin. La nuit, tous les livres deviennent des ouvrages vieux de plusieurs siècles, traitant d'histoire, de zoologie, de sciences. Les couvertures en sont racornies, usées. Sur les rayonnages, également, une copie de la pièce de théâtre *Le Roi en jaune*. Vanfitz rentrera en extase au sujet des subtilités de ce texte, affirmant qu'il s'agit d'une des premières pièces de théâtre féministes et qu'elle trace le portrait d'une société patriarcale en train de glisser vers un système matriarcal.
La nuit, Vanfitz quitte rarement son appartement, au point qu'elle peut même ne pas entendre quelqu'un qui frapperait à sa porte lorsqu'elle se trouve dans l'une des pièces les plus éloignées. Si les investigateurs la trouvent, elle s'épandra sur la façon dont Abigail s'est laissée enfermer dans une relation abusive avec “ ce vendeur ” et dans quelles conditions ils vivent, “ au sixième ”.

Louis Post, le jour

Louis Post est un peintre-illustrateur qui passe beaucoup de temps à travailler. Son appartement est une catastrophe ménagère, parsemé de boîtes à pizza vides et graisseuses, de pots de peinture et de vêtements sales. La pièce principale sent le renfermé et l'évier est entièrement occupé par une pile de vaisselle dont l'argenterie est recouverte de moisissure. La poubelle, qui se trouvait auparavant sous l'évier, est maintenant renversée sur le sol de la cuisine.
Post a travaillé sur plusieurs bandes dessinées pour des éditeurs de la ville spécialisés dans les ouvrages fantastiques. Ses peintures sont d'ailleurs visibles sur plusieurs couvertures de bandes dessinées. Cependant, faute d'avoir livré ses travaux à temps et d'avoir répondu aux coups de téléphone de ses directeurs artistiques, il s'est fait retirer récemment plusieurs piges… Le dernier travail qu'il a réalisé date du 4 mai. Depuis, il n'a pas quitté l'immeuble, travaillant sur des projets personnels.
Il vit à l'étage, dans un appartement avec vue sur la rue, et n'a jamais rencontré Abigail ; cependant, il est bien au courant qu'elle est portée disparue et que la police s'intéresse à son cas. Il répondra ouvertement à toutes les questions qui lui seront posées par les investigateurs, quelles qu'elles soient, ne cachant rien mais agissant comme s'il était gêné par le désordre de son appartement. Pendant qu'on l'interroge, Post est à la fois poli et jovial et il guidera même ses interlocuteurs dans les locaux, s'ils le lui demandent.

Louis Post, la nuit

La nuit, Louis Post poursuit son œuvre avec l'aide d'un gigantesque miroir aux larges bords de style baroque, qu'il cache sous son lit. Il s'assied à sa table de dessin pendant quelques minutes, face au miroir, puis commence son travail en posant des questions au reflet. Au bout de quelque temps, une voix finit par répondre à ses questions, calmement, avec un ton trop bas pour être parfaitement compréhensible. Cette expérience coûte 1/1D4 points de SAN.
Le travail (absent de jour) sur lequel planche actuellement Louis est un imbroglio d'images cauchemardesques : des bébés noyés aux corps gonflés par l'eau ; des mains griffues plongeant dans des ventres ; un méli-mélo de cordons ombilicaux enroulés autour de cous. Cette œuvre atteint maintenant la centaine de pages, chacune étant plus ignoble que la précédente. Il en coûtera 1/1D2 points de SAN à quiconque regardera ces pages immondes. Si Post découvre les investigateurs dans son appartement de nuit, il les attaquera sans prévenir, et il ne s'arrêtera qu'une fois mort ou immobilisé.

En enquêtant sur les locataires

Une petite enquête sur le comportement des locataires permet de découvrir quelques petites bizarreries.

- Plus personne ne se rend dans les boutiques à proximité. Les artisans de Manny's Delicatessen, Destroyer Video et la blanchisserie Garett n'ont plus vu ces clients réguliers depuis des semaines.
- Si les locataires sont placés sur écoute, on apprend que le dernier coup de téléphone sortant de l'immeuble date du 19 avril, de Roger Carun à destination de Carmen Wagner.
- Les services du téléphone et du câble sont sur le point de couper toutes les lignes de l'immeuble, du fait de factures impayées. Bientôt, il n'y aura plus aucun service. (Cependant, l'électricité, le câble, l'eau et le téléphone seront toujours disponibles, sans qu'on puisse l'expliquer.)
- Michelle Vanfitz n'assiste plus aux séances de son club d'écriture. Carun ne se rend plus aux conférences artistiques de New York. Les parents de Thomas Manuel ont abandonné l'idée de joindre leur fils après qu'on leur ait annoncé que ce dernier avait déménagé.
- Les réfrigérateurs de certains locataires contiennent du lait dont la date de péremption est dépassée d'un mois — et pourtant il est toujours frais. Aucun locataire n'a utilisé sa carte de crédit ou fait d'opération sur son compte bancaire depuis trois semaines — or personne n'a fait de gros retrait d'argent avant cela.



Michelle Vanfitz

Activiste ennuyeuse, 29 ans
Type : Caucasien

Éducation : Maîtrise d'Études féminines, Bennington College
Profession : Auteur Féministe

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	11

Compétences

Bibliothèque	40 %
Conduire automobile	31 %
Culture artistique	
Diatribe	81 %
Littérature	38 %
Littérature féministe	53 %
Poésie	49 %

Langues

Anglais	92 %
Espagnol	31 %

Combat

• Armes blanches 39 %
Matraque, dégâts 1D6 + impact

Description : Michelle est une contestataire, une femme affligeante qui fronce constamment les sourcils. Elle porte des habits « anticonformistes » : chéchia, colliers africains, veste et pantalon de toile et lunettes non-correctrices. Prétentieuse sans pareil, elle est enfermée dans sa vue du monde et n'en bougera pas d'un iota pour quiconque. Ceux qui persistent à dénigrer son système de convictions pourront découvrir la matraque qu'elle transporte toujours avec elle.

Les parents de Thomas Manuel

Les parents de Thomas Manuel, Elaine (54 ans) et Arthur (56 ans), vivent à Hempstead, Long Island, et étaient par le passé très proches de leur fils. Au cours des quatre derniers mois, Thomas est devenu de plus en plus distant et il refuse désormais de les rencontrer ou de leur parler au téléphone. Cela affecte profondément les Manuel, qui aiment énormément leur fils et se font un sang d'encre pour lui.

Le 31 mars, les Manuel ont essayé de voir Thomas en se rendant à l'immeuble Macallistar, mais un homme portant une valise et accompagné par un gros chien gris leur a dit que Thomas ne vivait plus là. Ils sont morts d'inquiétude, et ne savent plus que faire. Si les agents fédéraux viennent leur poser des questions au sujet de leur fils, ils seront terrifiés et pourraient être à l'origine d'un important désordre, en téléphonant sans cesse à l'antenne locale du FBI pour avoir toute information sur le comportement étrange de Thomas.

L'éditeur de Roger Carun

Carmen Wagner travaille pour Crescent Publishing, l'entreprise qui édite la série *Mer nocturne*, de Roger Carun. Elle s'occupe de ses apparitions publiques et se charge de publier ses écrits. Par le passé, Carmen a repoussé les avances maladroites de Carun ; elle ne l'apprécie guère, mais elle fait son travail.

Depuis le 19 avril, cependant, Carun rend son travail difficile. Après un dernier et bizarre coup de téléphone ce jour-là, Carun n'a pas parlé à Wagner, et il ne s'est pas montré à deux conférences sur la science-fiction dans la ville où il était prévu qu'il se rende. En plus de cela, il ne lui a pas remis le brouillon de son nouveau roman *Mer nocturne*, qu'il devait fournir fin mai. Elle a conservé un enregistrement du dernier coup de téléphone que Carun lui a passé chez elle le 19 avril (*cf.* Aide de jeu n°3). Elle coopérera volontiers avec les forces de l'ordre.

Wagner ne sait que penser et elle considère ses options, préférant donner du temps à Carun pour qu'il se repose. Elle pense qu'il a sans doute eu sa dose d'exposition médiatique et qu'il a besoin de temps pour laisser les choses se décanter. À moins qu'il n'ait complètement perdu la tête. Très franchement, elle n'en a cure, tant qu'il écrit ses bouquins…

Enregistrement de l'appel téléphonique de Roger Carun

C'est le dernier message enregistré durant deux minutes, qui a été laissé le 19 avril sur le répondeur de Carmen Wagner. Il est évident que la voix identifiée est celle de Roger Carun. La transcription est :

« Carmen ? Carmen ? Je… Écoutez. Je ne sais pas si ceci vous parviendra. Écoutez. J'ai trouvé… quelque chose. C'est étonnant. Le livre est… il est tout simplement incroyable. C'est une putain d'inspiration ! Je travaille sur quelque chose de nouveau, quelque chose qui va faire du bruit, vous verrez… J'adore ça… la façon dont les choses sont maintenant, l'aspect du bâtiment, je ne sais pas… est. Je ne puis l'expliquer. Simplement les escaliers montent et montent. Les portes… mènent… Je ne sais pas… vers. C'est incroyable. Comme une histoire de Borges. C'est comme vivre dans un roman surréaliste. Je ne peux pas le décrire… Les autres m'ont averti de ne pas appeler… mais ici… hum… ici, j'existe. Je voulais juste dire adieu. Vous dire de ne plus jamais venir, je ne serai pas ici... J'espère bientôt monter les escaliers… pour vivre avec les autres. Abby et les autres attendent aussi… Faut que j'y aille. Je vous embrasse avec affection… Oh !….. C'était Roger Carun. Au revoir. »

Aide de jeu N°3

L'impresario de Louis Post

L'impresario de Post se nomme Mike Severs, un homme expérimenté en la matière qui possède un petit bureau dans le quartier nord-est de la ville. De l'avis de Severs, Post a complètement perdu la tête et il s'est mis à dos tous ses anciens clients, massacrant sa carrière à New York en moins de trois mois — un record, précise Severs, sarcastique. Il admet pourtant que Post était plein de promesses et qu'il aurait pu être le prochain grand artiste en vogue. Au lieu de cela, il s'est sabordé.

Severs n'a aucun intérêt particulier à ce que Post se porte bien. Il collabore avec plus de cinquante artistes freelance aux États-Unis et à l'étranger, et il n'a pas le temps de céder aux émotions. À côté de cela, Post est quasiment son premier artiste à tomber aussi bas.

Les Étages nocturnes

Les Étages nocturnes sont ce labyrinthe malléable quasiment infini qui n'est accessible par la porte d'entrée de l'immeuble Macallistar que de nuit. Ils représentent un lieu intermédiaire entre la réalité terrestre et le surnaturel de Carcosa. À Carcosa, rien n'est comme il semble être ; le simple fait d'observer ou de croire modifie en soi la réalité, mais les habitants de Carcosa ne sont pas à même de contrôler ces modifications. Dans les Étages nocturnes, la réalité est sensiblement plus stable qu'à Carcosa, mais elle reste plus malléable que sur Terre. Seules d'importantes pensées ou de fortes sensations peuvent affecter la réalité des Étages nocturnes. Plus l'émotion ou la croyance est forte, plus les changements sont importants.

Ces effets se cumulent et sont définitifs. C'est-à-dire que si une personne se concentre suffisamment fort sur une chose qu'elle aimerait voir dans les Étages nocturnes, cette chose deviendra réelle aux yeux de tous. Ceci peut conduire à certains problèmes. Des individus égocentriques ou des mystiques prosélytes pourraient être à l'origine d'étranges manifestations, tandis que des personnes sans motivation personnelle ou ne donnant guère de sens à leur vie pourraient errer sans fin dans les couloirs sans jamais trouver d'issue…

Les Étages nocturnes sont accessibles depuis un escalier en colimaçon qui part du troisième étage et qui donne sur le toit de l'immeuble. Peu avant

que la nuit ne tombe, la porte ouvre sur un toit sombre. Une fois la nuit tombée, cependant, elle s'ouvre sur le fantomatique Fumoir et conduit jusqu'aux appartements du Directeur de nuit, M. Castaigne, au quatrième étage. Au-delà du quatrième, les étages s'enchaînent sans fin.

La décoration intérieure des Étages nocturnes est celle de l'époque edwardienne (de la fin du XIXe siècle aux années 1930), bien que les pièces contiennent du riche mobilier ou bien de pauvres papiers peints de mauvaise qualité. Certaines chambres sont impeccablement tenues, tandis que d'autres sont laissées à l'abandon. Parfois, on peut entendre des voix parler à l'intérieur des pièces, ou bien des ombres peuvent être aperçues traversant les couloirs, mais il est rarissime qu'on puisse approcher ou questionner ces personnes. La plupart d'entre elles disparaissent tout bonnement avant que les investigateurs n'arrivent ; d'autres parlent un langage inconnu ; certaines, enfin, prendront la fuite si quelqu'un tente de les approcher, jusqu'à trouver refuge dans un placard. Ces pauvres âmes sont les fantômes de personnalités complètement absorbées par Carcosa, et elles répètent aujourd'hui inlassablement les mêmes actions dépourvues de sens, et ce pour l'éternité.

Cependant, il y en a, parmi ceux qui arpentent les Étages nocturnes, qui ont conservé un peu de raison, et qui ont leurs propres motivations, un peu torturées : Mark Roark, Le Vendeur d'encyclopédies et M. Castaigne. Ces individus existent à la fois à Carcosa et dans les Étages nocturnes, essayant de conclure leurs affaires terrestres dans le monde des ombres.

Les effets des Étages nocturnes

Les Étages nocturnes sont vraiment un lieu dangereux. Les arpenter relève de l'insécurité la plus totale. Six heures dans ces couloirs peuvent ne correspondre qu'à quelques instants dans le monde réel. Une porte s'ouvrant un jour sur un escalier peut donner sur une chambre le jour suivant. Et plus les investigateurs passeront de temps dans les Étages nocturnes, plus ces changements deviendront fréquents. Ceux qui persisteront le plus pourraient même se retrouver dans Carcosa même.

Tout investigateur subissant une perte importante de SAN pendant qu'il se trouve dans les Étages nocturnes affectera la réalité de ces lieux d'un degré supplémentaire. Tout ce qu'il dit peut devenir vrai d'étrange façon. Enfin, s'il devient complètement fou, il ne souffrira pas de son affection mentale tant qu'il ne réintègrera pas les parties “ normales ” de l'immeuble. Cependant, un tel personnage ressentira rapidement l'envie de s'éloigner du groupe d'investigateurs, étant attiré par les bruits d'une fête qu'accompagnent des serpentins et des confettis, destinés à le perdre dans le labyrinthe des Étages nocturnes. Si le personnage décide de suivre les bruits de cette fête, il sera mené dans le Labyrinthe des Murmures et, de là, dans les rues cauchemardesques de Carcosa même. De là, le palais au centre du lac de Hali apparaît et, à l'intérieur, le Roi donne un bal masqué — encore et toujours.

Rencontres dans les Étages nocturnes

Les quelques exemples d'horreurs indicibles qui suivent sont destinés à être présentés aux investigateurs pour que ces derniers se montrent prudents. Ces créatures surgiront à la discrétion du Gardien, afin de maintenir l'ambiance bizarre et angoissante des Étages nocturnes. De même, gardez à l'esprit que si l'une de ces rencontres venait à affecter irrémédiablement la santé mentale d'un personnage, le jeu n'en serait pas pour autant fini pour lui mais pourrait continuer dans la cité cauchemardesque de Carcosa.

- Soudain, et sans prévenir, un immense carillon semble sonner tout à côté, bien que la source du son ne puisse être localisée. Le son de la cloche s'amenuise petit à petit en échos. Ceci peut pousser les investigateurs les plus sensibles à dégainer leur arme ou, dans le pire des cas, à les faire tirer. (0/1 SAN)
- Un investigateur isolé remarque de vieilles photographies en noir et blanc encadrées sur le mur d'un couloir, d'une chambre, etc. On y voit des personnes fixant l'objectif, le visage blanc. Chacun d'eux (la plupart habillés à la mode des années 1920) présente une bouteille aux formes étranges, mais jamais la même. Un simple nom figure sur le bord des photographies, écrit d'une main sûre. Aucun des noms n'évoque quoi que ce soit aux investigateurs, excepté le dernier. La photographie montre une simple bouteille sombre posée à même le sol, et le nom inscrit est celui de l'un des personnages. Il s'agit de la bouteille du personnage dans le Labyrinthe des Murmures (*cf.* p. 208), et si l'investigateur concerné touche la photographie, il entendra une voix faible lui murmurer : “ C'est une chose effrayante que de tomber entre les mains du dieu vivant. ” (0/1 SAN)
- Un investigateur trouve sur le sol un poisson en or massif. La finesse avec laquelle la pièce a été conçue est à couper le souffle et, quand on l'examine de plus près, on pourrait presque croire qu'il s'agit d'un animal vivant. Et il l'est. Quiconque met l'objet dans sa poche en retirera quelques minutes plus tard un véritable poisson. (0/1 SAN)
- Soudain, une rafale d'Armes automatiques retentit du plus profond des Étages nocturnes, interrompue par le cri d'un homme se vidant de son sang. Tout personnage recherchant l'origine des coups de feu arrivera dans une grande salle de bal vide où l'on peut sentir une forte odeur de poudre. Sur le parquet, une longue traînée de sang partant d'une flaque. Des dizaines de cartouches de mitraillette jonchent le sol, qui ont servi il y a peu. On ne peut rien trouver d'autre. (0/1 SAN)
- Un serveur asiatique bizarrement accoutré vient à la rencontre des investigateurs, portant un plateau de hors-d'œuvre. Il parle une



Louis Adar Post

Illustrateur fou, 27 ans
Type : Caucasien

Éducation : Lycée
Profession : Dessinateur de bandes dessinées et illustrateur de couvertures de livres

Caractéristiques

APP 12		Prestance	60 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	29

Compétences

Baratin	37 %
Culture artistique	
Peinture	67 %
Métier	
Informatique	41 %
Nager	36 %
Sciences occultes	11 %

Langues

Anglais	60 %
Français	18 %

Combat

• Bagarre	26 %

Description : Louis est un homme débraillé mais attirant qui porte uniquement des chemises kaki ouvertes à manches courtes. Ses doigts sont toujours couverts de tâches d'encre de Chine et ses cheveux frisottés tombent toujours négligemment. En dépit de sa nature excentrique, Louis a un charme naturel qui se retrouve dans son discours. Cependant, la nuit, c'est une personne tout à fait différente. Silencieux et rêvassant, n'importe quelle provocation dans la nuit le conduira dans une frénésie meurtrière.



David Langford

Gars du câble, 41 ans
Type : Caucasien

Éducation : Lycée
Profession : Dépanneur de télévision par câble

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	41

Compétences

Baratin	31 %
Bricolage	50 %
Comptabilité	12 %
Conduire automobile	55 %
Métier	
Électricité	45 %
Électronique	39 %
Mécanique	36 %
Persuasion	30 %

Langues

Anglais	60 %

Combat

• Bagarre	22 %

Description : Langford était par le passé un bel homme d'âge mûr et plutôt loquace, mais les Étages nocturnes ont été cruels avec lui. Il apparaît plus comme une victime affamée d'un camp de concentration nazi qu'un réel dépanneur du câble.

langue étrange que personne ne parvient à déchiffrer, mais il semble plutôt amical. Il invite les personnages à goûter les gélatines qui se trouvent sur son plateau. Un examen attentif de ces entremets permet de repérer un minuscule serpent doré à l'intérieur de chaque cube de gélatine, mort. Il en coûte 1 point de SAN à toute personne mangeant l'une de ces choses sans l'avoir examinée.

- Si les investigateurs cherchent des fenêtres donnant sur l'extérieur, ils finissent par en trouver une, verrouillée et aux volets fermés. S'ils l'ouvrent, la fenêtre présente un paysage sans fin : elle donne sur une salle à manger dont la fenêtre donne sur une autre salle à manger, dont la fenêtre… Cette vision affecte l'esprit au plus haut point et coûte 1/1D3 points de SAN pour tout personnage la vivant, en même temps qu'il réalise qu'il n'existe aucune issue vers le monde extérieur.
- Les investigateurs remarquent au loin un homme corpulent dans l'embrasure d'une porte. Lui aussi les a remarqués. Il se met à courir pour ouvrir sa porte avec un trousseau de clés à la main, semblant extrêmement tendu, couvert de sueur, comme s'il était coupable de quelque chose. La porte se referme derrière lui, mais n'est pas verrouillée. Si les investigateurs décident de l'ouvrir, ils se retrouvent dans une sombre cage d'ascenseur qui semble sans fond. Aucune trace d'un ascenseur ou du gros homme. (1/1D3 SAN)
- Les investigateurs entendent une petite fille chanter au loin. Ils la trouvent dans une salle de bal vide, dansant sur une musique semblant venir de nulle part. Elle est couverte d'une sorte de gaze qui cache son corps. Tournant sur elle-même sans cesse, chantant dans une langue inconnue, elle ne prêtera pas attention aux questions des investigateurs. Si on ne la dérange pas, elle finira par ralentir son rythme, sa danse et sa voix s'apaisant au fur et à mesure que le temps passe. Puis, elle se pétrifie sur place et ne bouge plus du tout. Quiconque touche la gaze à quelque endroit que ce soit occasionne la dislocation de la jeune fille en un millier de pièces d'orfèvrerie ; c'était un automate. (1/1D3 SAN)
- Les investigateurs tombent sur une pièce remplie de livres sans titre. Toute personne qui ouvre l'un de ces livres y trouve un texte semblant dater du début du XXe siècle qui décrit, avec force détails, un rêve qu'elle a fait dernièrement. (1/1D3 SAN)
- Alors que les investigateurs approchent d'un croisement de couloirs, ils aperçoivent leurs silhouettes dans un miroir. Plus ils s'en approchent, plus ils réalisent que, dans leur reflet, ils portent des fringues kitsch de soirée et qu'ils sont au premier rang d'une foule bien plus importante, bien qu'il n'y ait rien de tout ceci dans le couloir. Si les investigateurs cherchent à voir au-delà de la foule dans le miroir, ils distinguent une personne imposante, déchirée en lambeaux et vêtue de jaune. (1/1D4 SAN)
- Des voix se font entendre, qui semblent être celles d'acteurs se donnant la réplique, dans une chambre proche. De temps à autre, de grands éclats sont audibles, des applaudissements ou des rires, comme si un théâtre complet profitait d'un spectacle. Les investigateurs finissent par mettre la main sur une petite chambre d'enfant où se trouve un petit théâtre de marionnettes. Les marionnettes qui s'y trouvent continuent de s'animer quand les investigateurs rentrent dans la pièce, apparemment manipulées par quelqu'un se trouvant derrière un rideau. Si on l'ouvre, il n'y a personne derrière. (1/1D3 SAN)
- Le tintement d'une boîte à musique se fait entendre tout près. Si les investigateurs en recherchent l'origine, ils la trouvent : un petit enfant au visage en porcelaine monté sur roues, fabriqué avec un mécanisme d'horlogerie. Il roule très lentement vers les investigateurs, s'arrêtant devant eux puis claque rapidement de la mâchoire pendant quelques secondes. Dans son dos se trouve une invitation sans nom au bal masqué de Carcosa. Si les investigateurs tournent le dos à l'enfant, il disparaît. (1/1D3 SAN)
- On entend de lourds bruits s'apparentant à des rapports sexuels. Si les investigateurs en cherchent l'origine, ils arrivent dans une chambre dont le lit est couvert de sang et de tessons de métal chromé. Personne ne s'y trouve, malgré les mots « Où est ma bouteille ? » écrits sur le mur à l'encre bleu noir. (1/1D3 SAN)
- Une grande brèche dans un mur s'ouvre sur ce qui semble être une profonde caverne. Un vent frais et sec souffle du trou. L'équipement de creusage – qui a servi évidemment à percer le mur – se trouve jeté tout près. N'importe qui faisant un pas dans le trou est maintenant dans le Labyrinthe des Murmures (*cf.* p. 208), et à l'intérieur du trou, il lui est tout à fait évident qu'un tel labyrinthe ne pourrait pas exister à côté du vestibule d'où il provient. (SAN 1/1D3)
- Une femme et un homme sont entendus dans une pièce en train de discuter âprement. Si la porte de la pièce est ouverte, on y trouve deux statues faites d'albâtre blanc, type porcelaine : celle d'un homme et d'une femme en position de discussion. Si la porte est refermée sur eux, leur débat reprend. (SAN 1/1D3)
- Une salle de bal entièrement remplie de marionnettes à fil de taille humaine est trouvée. Les couples de marionnettes se balancent et dansent, leurs fils disparaissant vers le haut dans l'obscurité ; les marionnettes de serveurs apportent des verres vides aux tables des joyeux convives ; un orchestre de marionnettes joue une mélodie lancinante. Les marionnettes ignorent complètement les investigateurs. L'inspection du plafond, qui peut être effectuée en empilant des tables, révèle que les fils sont accrochés à des supports sans opérateur ; les marionnettes se déplacent librement de leur propre volonté. (SAN 1/1D4)
- Un investigateur découvre une longue fente dans le joint entre le plafond et le mur. S'il trifouille la fente, le vestibule entier tombe comme un château de cartes révélant une énorme scène de théâtre. Les investigateurs se tiennent sur cette scène au milieu des restes



de ce qu'ils pensaient être la « réalité », mais qui n'était rien d'autre que de simples plaques de contreplaqué. Dans la salle, des centaines de marionnettes à fil de taille humaine sont assises, silencieuses, les yeux fixés sur la scène, leurs fils disparaissant vers le haut dans l'obscurité. Si les investigateurs quittent la scène, les marionnettes commencent à sortir une par une et à se disperser dans les corridors. (SAN 1/1D6)

- Un investigateur trouve un petit morceau de papier avec l'image terrible du Signe Jaune gribouillé dessus. Quand il le montre à ses compagnons, chacun dit « Dites-moi, avez-vous vu le Signe Jaune ? ». Chacun ne se rend pas compte qu'il prononce ces mots, bien que tous les autres investigateurs les entendent. (SAN 1/1D6)

Le Fumoir

La première pièce des Étages nocturnes empruntée par des visiteurs est toujours le fumoir. Il est grand, accueillant, ressemblant à un cercle pour homme du début du XXe siècle. Les murs sont tapissés de velours rouge et rempli de fauteuils en cuir de Bourgogne sur tout l'étage. Il y a une cheminée contre un mur dont le grand foyer brûle constamment. Un bar à spiritueux dans un coin est accessible à tous et contient toujours en abondance de la glace, des boissons alcoolisées non étiquetées et des liqueurs, verres, bitter, vermouth, olives, limons, citrons, oranges et un assortiment de tout ustensile de bar. Dans le coin opposé, une vitrine de plain pieds pourvue d'un humidificateur contient un large assortiment des cigares les plus fins.
Tout un pan de mur, du plancher au plafond, est couvert d'une bibliothèque faite de bois de rose, avec un escabeau roulant fixé au sol sur un rail et qui monte jusqu'à mi-hauteur des étagères. Les livres et les folios sont de toutes les tailles, mais tous contiennent des photographies pornographiques anciennes. Tous les participants à ces prises de vue portent des masques et beaucoup sont mis en scène dans des tableaux costumés et raffinés. La gamme des activités est stupéfiante et les photos incluent beaucoup de curiosités humaines généralement trouvées dans les spectacles de foires du début du XXe siècle, leurs malformations particulières exploitées au maximum de leur potentiel sexuel. Un assortiment atterrant d'équipements étranges est exposé avec des personnes suspendues à des trucs bizarres ou emprisonnées dans des entrelacs de lanières de cuir et recouvertes de gaze. Il n'y a aucun texte dans aucun de ces ouvrages, ni titre ni information légale de publication. À la discrétion du gardien, certaines des personnes vues sur ces images pourraient être bien connues des investigateurs ; elles pourraient ressembler à des locataires de l'immeuble, ou à des parents, ou aux investigateurs eux-mêmes. Quoi qu'il en soit, il y a là des dizaines de milliers d'images récoltées dans cette collection obscène et inexplicable.

Les locataires des Étages nocturnes

Beaucoup de personnes habitent les étages supérieurs de l'immeuble Macallistar la nuit. Un destin singulier, elles incarnent la perdition et la folie, ces âmes égarées qui ont passé vers le monde qu'est Carcosa. Certains ont trouvé ce chemin par accident, d'autres par l'étude intense, mais avec tout le regret de l'avoir trouvé, maintenant qu'ils y sont. Ils vivent leur vie dans les sombres caricatures de ce qu'ils étaient par le passé, errant dans les pièces décalées sans fin de l'immeuble pour devenir lentement des habitants de Carcosa.
Certains de ces locataires sont décrits ci-dessous. Le gardien devrait également composer d'autres de ces personnages nécessaires pendant le jeu.

David Langford

Ce pauvre dépanneur de télévision par câble a été emprisonné dans les Étages nocturnes depuis le 20 mars, quand il a essayé de débrancher une jonction de câble sur le toit du Macallistar au moment où s'est produit le passage du jour à la nuit. Pendant plusieurs semaines il a erré à la recherche d'une sortie, se nourrissant de vieux gâteaux et hors-d'œuvre et se désaltérant de champagne et de bière éventés pour survivre. Jusqu'ici son esprit s'est seulement un peu dégradé, et il fuit encore toutes les étranges personnes qui considèrent les Étages nocturnes comme leur maison ; il se cache dès qu'il entend un bruit, se terrant dans n'importe laquelle des multitudes de pièces abandonnées jusqu'à ce que les bruits passent.
Terrifié et désorienté, Langford déboulera d'une porte s'il surprend une conversation d'investigateurs au sujet de maintien de l'ordre, de police fédérale…, ou s'ils portent des uniformes. Il aura une panne, babillant son histoire à plusieurs reprises encore et encore priant d'être libéré de la « prison », se référant d'une manière incohérente à l'immeuble Macallistar.
Il n'est pas trop tard pour sauver Langford. Les investigateurs peuvent le sortir des Étages nocturnes et le ramener chez lui. Il passera probablement quelques mois dans un hôpital psychiatrique.

Mark Roark

Cette figure énigmatique peut souvent être rencontrée en haut dans le Fumoir ou partout dans les Étages nocturnes. Son langage et ses vêtements sont ceux du début des années 1930, de même que sa connaissance des actualités. C'est un homme ventru avec une perruque horrible qui mâchouille toujours un cigare et sirote une boisson. Son attitude est instable, passant de placide à féroce en quelques secondes pour des remarques les plus anodines. Observant peu de respect pour les autres sauf pour lui-même, Roark ne répond à personne, pas même à la



Mark Armin Roark

Homme Mort Qui Raconte des Histoires, 45 ans (?)
Type : Caucasien

Éducation : Collège
Profession : Ancien démarcheur à domicile

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Baratin	37 %
Conduire automobile	26 %
Discrétion	39 %
Sciences de la terre	
Connaissance de la terre	29 %
Sciences formelles	
Chimie	13 %
Mathématiques	10 %
Physique	20 %
Sciences humaines	
Histoire	30 %
Trouver Objet Caché	44 %

Langues
Anglais 45 %

Combat
• Bagarre 20 %

Description : Roark est un homme au poids excessif dans un complet de coton. La perruque de Roark, un amas comique de cheveux rouges qui reposent sur sa tête avec toute la grâce d'un animal mort, est pour lui seulement son point de fierté. La nature autoritaire de Roark est composée de sa grande corpulence et de sa stature encombrante. Il a toujours un cigare à sa bouche.



Le Chien

Mastiff affable, 5 ans
FOR 12 CON 12 TAI 10
POU 7 DEX 9 PdV 11
Impact : aucun
Compétences : Écouter 78%, Renifler quelque chose d'intéressant 96%
Attaques : Morsure 25%, 1D6

Description : Le Chien est un grand mastiff gris à poils longs. Ses petits yeux lui donnent un aspect inoffensif en dépit de sa taille, et ses pattes énormes et sa démarche maladroite l'amènent souvent à trébucher et tomber.

police, et refuse d'être questionné. Cependant, si les investigateurs affichent une attitude amicale envers lui, il sera légèrement plus avenant.
Il prétend habiter au septième étage « de l'hôtel », semblant se référer à l'immeuble Macallistar. Il connaît bien tous les résidents et entretient de longues conversations avec tous, y compris Abigail. « Gail » – nom qu'il utilise lorsqu'il se réfère à elle – est « une douce enfant », et vit maintenant avec « un pleutre vendeur » au sixième étage. Il est moins bavard au sujet de sa propre vie, bien qu'il dise qu'il connaisse le directeur « de l'hôtel », un homme appelé M. Castaigne. Si demandé, il guidera les investigateurs au bureau du directeur ; autrement il est peu utile excepté pour les anecdotes d'ivrogne ou ses abus verbaux.
Si une enquête de fond est faite sur lui dans le vrai monde, le nom de Mark Armin Roark ressort dans les fichiers des personnes disparues en 1933. Il était un vendeur de porte-à-porte célibataire de *Fuller Brushes* (Célèbre société américaine de produits de nettoyage créée en 1906). Hormis cela, peu de chose peuvent être apprises à son sujet.

Le Chien

Le chien réside dans les nombreuses pièces des Étages nocturnes, errant d'un endroit à l'autre, de temps en temps mangeant les restes de sandwich de la fête, déféquant dans les vestibules, et généralement faisant du désordre. Loin d'être malveillant, il reste la plupart du temps à l'écart et le chien est visible seulement pour ceux qui ont perdu trois points de SAN dans l'immeuble Macallistar ; autrement, il est seulement perceptible par la conséquence de ses mouvements, bruits et odeurs (ce qui coûte 1/1D3 de SAN pour cette observation).
Si il est vu, le chien est un grand mastiff gris à poils longs. Obéissant stupidement à n'importe qui le nourrissant plus d'une fois, le chien est trop lent, maladroit et stupide pour être une menace significative pour les investigateurs préparés.
Le chien est la seule apparition dans l'immeuble Macallistar qui peut voyager n'importe où, à tout moment, de jour comme de nuit.

Le Vendeur d'Encyclopédies

Le mystérieux Vendeur d'Encyclopédies hante l'immeuble Macallistar de temps en temps, bien que ceux qui ont gardé entièrement leur santé mentale ne puissent en avoir que des aperçus furtifs. Silhouette pressée dans un costume rayé et des chaussures bicolores portant une grande serviette, il est souvent vu dans les étages nocturnes se précipitant à travers les portes ouvertes ou à la croisée des couloirs, mais seulement en périphérie. Il n'est jamais vu directement par ceux qui n'ont pas échoué à au moins trois jets de SAN.
Cependant ceux ouverts à l'influence du Roi en Jaune tendent à voir beaucoup plus facilement le Vendeur d'encyclopédies. En fait, ceux qui ont perdu assez de SAN dans les Étages nocturnes pour errer indéfiniment aliénés dans le monde réel peuvent suivre le vendeur (bien qu'ils ne puissent jamais le rattraper), jusqu'au Labyrinthe des Murmures (voir « le Mythe d'Hastur, « p. 208), et peut-être au-delà.
Le vendeur d'encyclopédies est une âme en peine qui, bien qu'ayant localisé sa bouteille dans le labyrinthe, a été condamné à errer sans fin. Il continue à faire ainsi, espérant entraîner les autres vers un destin semblable, ainsi il pourra avoir une certaine compagnie dans l'éternité. Aucune statistique n'est donnée pour lui parce qu'il ne devrait jamais être rencontré face à face.

L'Auteur

L'auteur est un mystère. Il n'est jamais vu. Seules des réminiscences de son passage pouvant être trouvées dans les pages de sa pièce de théâtre indiquent qu'il vit dans l'immeuble. Tard la nuit il peut être faiblement entendu, caché dans une des nombreuses salles des étages nocturnes dactylographiant et écoutant en continu un simple disque de phonographe.
Un investigateur qui a échoué trois jets de SAN dans le Macallistar peut trouver la chambre de l'auteur, mais seulement s'il est seul, ou avec d'autres qui ont également échoué trois jets. La chambre de l'auteur est un capharnaüm. Elle est couverte de vêtements des années 1930 souillés et puant la sueur, de bouteilles de verre vides de gnôle frelatée, de mauvaises odeurs de renfermé et de vapeur l'alcool, mais l'auteur n'est jamais là. Une machine à écrire portative de marque Underwood occupe le petit bureau de chêne avec un lot de pages blanches vierges. Ses écrits ne sont jamais trouvés, bien que les empreintes de la machine à écrire soient les mêmes que les pages de la mystérieuse pièce de théâtre.
Sur le sol à côté du bureau, il y a un phonographe ancien qui commence à jouer dès qu'on l'examine. Le disque, toujours le même, joue une chanson appelée « Ce qui est arrivé à Abby », de Phil Heart et le Heart Heps, enregistrée en 1938.

Le Directeur de nuit

Henri de Calvados Castaigne réside au quatrième étage, accessible uniquement la nuit. Comme Directeur de nuit du Macallistar, il vit dans un appartement plein de recoins mais exigu à côté du Fumoir, et est rarement vu au-delà du seuil de chez lui.
La nuit, Castaigne décide qui réside dans quels appartements et résout les petits tracas, bien qu'en raison de sa nature nocturne il s'occupe rarement de ces fonctions. Castaigne affirmera qu'il travaille simplement pour le Superintendant, un groupe qu'il ne nommera sous aucun prétexte. Il ignore tout d'Artlife (voir p. 233) ou de la responsable de la société, Cynthia Lechance, et il n'admet pas qu'elles possèdent ou gèrent l'immeuble Macallistar.
Castaigne est un très vieil homme qui marche en

claudiquant et en traînant des pieds, indiquant qu'une quelconque maladie dégénérescente ou qu'une attaque cardiaque l'a affecté par le passé. Ses cheveux sont longs, blancs et mal peignés, et ressemble beaucoup à un Einstein miniature. Il s'habille de vêtements chics mais anciens, réminiscence de la fin du XIXe siècle. Sa voix cache un petit accent, peut-être d'Europe centrale ou de Russie, qui est tout sauf évincé par sa langue d'adoption, l'anglais. Castaigne est discret, courtois, et apparemment aimable, mais souvent ceux à qui s'adresse son amabilité peuvent sentir la nature artificielle de ses prévenances et la nature moqueuse de sa voix.

Castaigne est un homme difficile à définir. Il est à la fois ouvert et résolument réservé en même temps. Son passé s'exprime par des insinuations et par de vieilles photos noir et blanc de villes étrangères en ruines avec des inscriptions insensées («*Tulipes au centre-villes*» ou «*Transport souverain*»). D'autres photographies représentent des scènes indéterminées de champs de bataille contenant des groupes de personnes, peut-être des réfugiés. Castaigne indiquera seulement des visages dans les foules rapidement et dira «Père, Mère, Anna, Christian…» Il refuse de parler plus longuement à leur sujet, hormis qu'»ils sont tous morts pendant la guerre.» Il n'indique pas laquelle. Si interrogé sur ses origines, il affirme qu'il est né dans un pays ou une ville appelés Carcosa, mais refuse de spécifier, et ne discutera pas «des jours anciens.»

S'il est interrogé sur Abigail, il explique qu'elle habite au sixième étage avec le Vendeur. Il n'en sait pas vraiment plus au sujet du couple à l'exception qu'ils sont discrets et paient comptant à l'heure chaque mois. Il dit que les autres dans l'immeuble en sauraient beaucoup plus à ce sujet.

Le long des murs de son sombre appartement sont empilés de vieux journaux et revues jaunis, aucun plus récent que 1940. Certains ont des titres particulièrement bizarres qui caractérisent la nature entropique des Étages nocturnes (comme un titre du *New York Tribune* du 1er juillet 1923 : «Le Pacte germano-soviétique s'émiette, Vienne libérée»). M. Castaigne ne débattra pas de sa collection saugrenue et disjonctera si les investigateurs commencent à fouiner.

Son secret le plus prudemment gardé est à l'intérieur de sa chambre verrouillée. Là est *La Dynastie impériale de l'Amérique*, un paquet de pages manuscrites loqueteuses et usées qui relatent une sorte de lignée généalogique complexe. Elle est décrite dans la section suivante. Le nom de Castaigne s'y trouve à l'intérieur parmi les centaines énumérés, et s'il est découvert par les investigateurs, cela conduira le pauvre homme torturé dans une frénésie meurtrière inoffensive. Quand il sera (facilement) maîtrisé, il poussera des cris perçants, «Non! Non! La couronne est à moi ! À moi !» Une fois retenu il ne dira rien de plus sur le sujet, mais boudera tranquillement, marmonnant à lui-même.

(Henri Castaigne est un cousin de Hildred Castaigne qui est décrit dans «Le Mythe d'Hastur», page 209. Les deux hommes connaissent l'existence de l'autre et se sont rencontrés occasionnellement, mais ils revendiquent chacun amèrement la légitimité de la couronne.)

La Dynastie Impériale de l'Amérique

Ce livre, relié de cuir aux pages jaunies et desserrées, contient une généalogie complexe, retraçant une sorte de lignée de sang royal des villes de Carcosa à New York. Plus de mille noms y sont inscrits, dont celui de Henri Castaigne, le Directeur de nuit de l'immeuble Macallistar. À la dernière page, le terrible Signe Jaune est gravé dans un sceau de cire rouge.

The Imperial Dynasty of America
Langue : Anglais
Complexité : Déclicat (30 %)
Durée : Jours
Mythe : 1
SAN : 1

Le Super

Le Super - abréviation pour Superintendant - auquel se réfère M. Castaigne est un euphémisme pour le Roi en Jaune, le patron des Étages nocturnes. Si il est aiguillonné correctement, M. Castaigne est susceptible de mener lui-même les investigateurs à Carcosa pour rencontrer le Super, en utilisant le Labyrinthe des Murmures (p. 208) comme passerelle entre les deux mondes. Autrement, il refusera de préciser plus la nature du Super, et dira seulement qu'il vit « en haut », et qu'il a des invités.

Commencer ce scénario

Abigail Wright ne peut jamais être trouvée. Elle est partie de son appartement pour les Étages nocturnes, puis de là, à Carcosa. Au mieux, les investigateurs peuvent déduire ce qui lui est arrivé et essayer d'éviter son destin pour eux-même.

L'enjeu principal du scénario doit être simplement son exploration et la survie. Une fois que les investigateurs ont découvert et examiné les Étages nocturnes, la finalité de cette situation doit leur sauter aux yeux. Artlife projette d'expulser bientôt les locataires, signifiant qu'ils seront probablement délogés par la police et peut-être conduits dans des asiles. Mais après, naturellement, d'autres locataires emménageront dedans, et tomberont bientôt sous le charme de l'immeuble.

La seule solution permanente est que le Macallistar soit démoli. Les investigateurs désespérés peuvent décider d'entreprendre cela eux-mêmes, peut-être en le détruisant avec un véhicule piégé ou en le réduisant en cendres. Potentiellement, Delta Green pourrait même acheter le bâtiment à Artlife avec une généreuse marge bénéficiaire, pour ensuite le détruire ou essayer de l'examiner (une option périlleuse).

Dans tous les cas, d'autres copies de *Le Roi en Jaune* se baladent toujours ça et là. Le destin du Macallistar peut un jour arriver à d'autres immeubles – ou au monde lui-même.



Henri de Calvados Castaigne

Héritier du Seul Vrai Roi, 75 ans (?)
Type : Caucasien

Éducation : Précepteurs privés
Profession : Directeur de nuit autoproclamé du Macallistar

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	22	Connaissance	95 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	08
Santé Mentale	30

Compétences

Écouter	45 %
Mythe de Cthulhu	04 %
Occultisme	62 %
Persuasion	41 %
Psychologie	39 %
Sciences humaines	
Archéologie	14 %
Droit	16 %
Histoire	56 %
Sciences formelles	
Astronomie	31 %
Chimie	13 %
Sciences occultes	62 %

Langues

Anglais	99 %
Espagnol	75 %
Français	55 %
Italien	39 %
Allemand	14 %

Combat

• Bagarre	16 %

Description: Castaigne est un homme minuscule avec une toison de cheveux blancs, un goût désuet en matière d'habillement et un comportement discret. Dans son appartement il traîne des pieds dans ses chaussons comme un fantôme, reclassant des papiers et des photos suivant un certain protocole divin.
Si ses ambitions secrètes de souveraineté sont découvertes le petit homme deviendra fou, faisant tout ce qu'il peut pour injurier, mutiler, ou tuer les investigateurs, bien qu'en raison de son âge avancé il n'est pas réellement capable de violence.

Lettre morte

Où les investigateurs verront la mort en face...

En quelques mots...

Tout commence par un cambriolage qui a mal tourné... jusque là rien de très excitant. Mais que penseriez-vous, si vous appreniez que la victime est un laboratoire qui travaille sur la manipulation génétique, que certains de leurs clients ressemblent plus à des Aryens pure souche qu'aux Sud-africains qu'ils prétendent être et que les voleurs sont maintenant des zombis ? Mais pour les investigateurs tout ceci va commencer avec l'interception d'un colis au contenu très inhabituel par le Service d'Inspection Postal U.S.

Implication des investigateurs

La découverte d'une tête de chien vivante dans un colis de la poste est loin d'être une chose banale et les investigateurs n'ont pas besoin de réfléchir longtemps pour se rendre compte de la gravité de la situation. Cependant, cette découverte pose pas mal de questions à commencer par le colis en lui même, une telle chose dans un emballage aussi banal peut paraître, à juste titre, surréaliste pour des enquêteurs éclairés. Néanmoins, ce colis leur permettra de se lancer sur plusieurs pistes à commencer par l'expéditeur et le destinataire, qui les mettront sur la voie d'une société et d'une association qui couplées à la découverte, laisse présager qu'ils n'auront pas affaire à des gens ordinaires. Plusieurs solutions s'offriront à eux dans leurs façons d'enquêter, d'une investigations soignée, rigoureuse et discrète à l'action et autres opérations commandos qui peuvent tourner au mode pulp quand ils se rendront compte de l'implication de plusieurs groupes dont ils se seraient bien passé.

Enjeux et récompenses

L'enjeu d'une telle enquête est aussi claire que délicat et le simple fait de penser qu'une telle découverte permettant de ramener des morts à la vie, puisse tomber entre de mauvaises mains fait froid dans le dos. Elle ouvrirait des portes insoupçonnées jusqu'alors en offrant la possibilité de monter des armées quasi-invincibles qui déferleraient comme des nuées d'insectes sur tous les continents. Au delà du fait de détruire ou de faire en sorte que ce «remède» extrême ne tombent entre de mauvaises mains, il faudra que les investigateurs fassent en sorte qu'ils ne soient plus confronter à ce genre de situation avant très, très longtemps et ce, quel qu'en soit le prix.

Ambiance

D'une ambiance et d'un style proche de l'investigation occulte, la complexité et la détermination des différents intervenants devraient amener son lot d'action meurtrier à moins que les investigateurs ne sombrent dans la folie générée par les expériences contre nature sur la réanimation. Les méthodes d'investigation déployées détermineront le style et l'ambiance de jeu de cette mini campagne où le gardien devra s'adapter continuellement aux différents choix des joueurs.



À l'affiche

Reinhardt Galt

Reinhardt Galt est un des trois membres fondateur de la Karotechia. Il a été envoyé par le Dr Frank à ABC pour surveiller les intérêts du groupuscule nazi et « résoudre » les éventuels problèmes. Parmi les groupes néo-fascistes et antisémites contemporains, Galt est une figure semi-mythique souvent perçu comme le modèle même de l'invincible surhomme aryen. Le SS Oberführer Galt, né en 1911, était un officier SS décoré qui fut chargé du pillage des bibliothèques et musées à travers l'Europe, le Moyen-Orient et l'Afrique pour le compte de la Karotechia pendant la Seconde Guerre mondiale. Après avoir découvert les secrets de « la fontaine de jouvence » dans une tribu anzique, il est maintenant quasi invincible. Reinhardt Galt à 84 ans, mais en paraît 34. Il est considéré par beaucoup comme le chef de la révolution aryenne.

Lynne Crystal Stone

Lynne n'a pas inventé la poudre, sinon, elle ne gâcherait pas ses sentiments pour un opportuniste sordide comme Thomas Iron Shirt. Toutefois, elle a des tripes, de la détermination et assez de cervelle pour savoir quand elle doit tenir sa bouche fermée. Elle a tout de même réussi à faire rentrer trois intrus sur un site ultra-protégé et pourra être d'une grande aide pour les investigateurs.

Dr Enzili Metreaux

Le Dr Enzili Metreaux travaille au laboratoire ABC. Elle a compris que le composé SAPHIR a un potentiel énorme et qu'il lui apportera gloire et puissance si elle arrive à le maîtriser. Le Dr Metreaux est une machine à gagner : brillante, déterminée, ambitieuse et sans scrupule. Il y a peu de choses qu'elle ne ferait pas pour atteindre ses buts. Elle se voit déjà comme la femme la plus puissante et la plus influente de la planète si elle parvient à transformer le composé SAPHIR en un remède à la mort ou même en fontaine de jouvence.

Ray Turner

Ray Turner est un cadre commercial habitué à agir à la limite de la légalité. Sa carrière est pleine de magouilles. Il est en excellente forme physique et peut être très intimidant. Une fois que le Dr Metreaux aura accompli sa tâche, il compte bien devenir un des hommes les plus riches de la Terre.

Louis Deschiel

Louis Deschiel était un lieutenant de police corrompu à la Nouvelle-Orléans quand il a commencé à travailler pour Ray Turner, arrangeant les contacts avec le crime organisé pour permettre l'évacuation de déchets toxiques. Depuis cette époque, ils sont devenus de véritables partenaires. Aujourd'hui, Louis Deschiel est le responsable de la sécurité sur le site d'ABC et l'homme de main de Ray Turner.

Dr Arnold Crisp

Le Dr Arnold Crisp a de gros problèmes. Il s'est mis en danger pour voler une des « expériences » que le Dr Metreaux conduit dans le laboratoire 6 et l'envoyer à un journal indépendant, mais depuis que les services postaux l'ont intercepté, ce plan est tombé à l'eau. Le personnel d'ABC a découvert le vol et est entrain d'enquêter.

Fiona Lin-Wei

Fiona est la rédactrice-en-chef de l'Ecotopiste, un magazine écolo engagé. Ancienne amour de lycée « secret » du Dr Crisp, elle est incorruptible et c'est une activiste engagée. Le Dr Crisp, pense qu'elle pourra empêcher ABC et le Dr Metreaux d'utiliser le gaz SAPHIR pour des expériences humaines contre-natures.

DANS CETTE MINI-CAMPAGNE, DELTA GREEN RETROUVE son ancienne Némésis, la Karotechia. Utilisé dans une campagne en cours où Delta Green est déjà au courant que la Karotechia a maintenu ses activités après la Seconde Guerre mondiale, ce scénario peut constituer une petite partie de la toile tissée par la Karotechia. La particularité de ce scénario est qu'il donne l'occasion aux investigateurs d'affronter directement Reinhardt Galt, un des trois membres du triumvirat qui préside à la destinée de la Karotechia (Voir delta Green p. 130). Ce scénario demande aux investigateurs de savoir quand est-ce qu'ils doivent prendre des risques et quand est-ce qu'ils doivent rester prudents. S'ils sont trop précautionneux, ils mordront la poussière laissée par Reinhardt Galt. S'ils sont trop téméraires, ils auront droit à de très belles funérailles.

Pour les agents de Delta Green, ce scénario commence avec l'interception d'un colis au contenu très inhabituel par le Service d'Inspection Postal U.S. Mais l'histoire débute bien avant l'entrée en scène des investigateurs.

Historique

Le vieux proverbe dit vrai: les anciens nazis ne meurent jamais, ils vont simplement en Amérique du Sud. Au Brésil, dans une hacienda isolée et bien défendue, une organisation qui trempe dans l'occultisme le plus noir a décidé d'entreprendre la mission sacrée de faire naître un Quatrième Reich, un Reich qui prendrait sa source dans l'occulte. Cette organisation, la Karotechia, est un réseau mondial de cellules aryennes et d'autres organes similaires qui prônent la suprématie de la race blanche. (Pour plus d'informations sur la Karotechia voir Delta Green).

L'un des membres du triumvirat dirigeant la Karotechia, le Dr Günter Franck, est un nécromancien utilisant la technologie des Grands Anciens. Ses expériences de réanimation et de nécromancie sont nombreuses et nécessitent l'utilisation de produits chimiques exotiques. À présent, il mène ses travaux sur une grande échelle et les installations du Dr Franck à *La Estancia,* au Brésil, ne peuvent pas produire suffisamment de ces composés de réanimation. Aussi a-t-il passé une commande auprès de la compagnie de pharmaceutique américaine Amalgamated Bio-Carb (ou ABC), par l'intermédiaire d'une de ses compagnies paravents « Nuevas Fronteras ». La production du composé nécessaire à la réanimation est totalement illégale. De nombreuses législations sanitaires et industrielles seraient violées en cas de production, transport et exportation de ce composé chimique dont les applications restent inconnues d'ABC, pour des raisons de sécurité.

ABC est parfait pour ce travail. Ils sont petits, nouveaux sur le marché, ils utilisent des technologies de pointes, sont géographiquement et juridiquement isolés (au sein de la réserve des indiens Blackfoot, perdue sur la frontière entre le Montana et l'Alberta) et surtout ils sont prêts à tout pour trouver des fonds, au point de ne même pas poser de questions au sujet du mystérieux composé.

Mais rien n'est totalement parfait…et un accident peut toujours arriver.

L'accident

Il y a un mois de cela, un groupe de cambrioleurs de bas étages a pénétré dans les locaux du site de production “Gemstone” d'ABC. Thomas Iron Shirt, Jacob Lefthand et Charles Low – tous les trois vivaient dans la réserve – pensaient à tort qu'il y avait sur le site d'ABC des produits chimiques qui pouvaient être utilisés pour la fabrication de drogues de synthèse comme les méthamphétamines et l'XTC. La petite amie d'Iron Shirt, Lynn Cristal Stone, qui travaillait chez ABC comme concierge, les a aidés à rentrer dans les locaux. Elle a fourni à Thomas et aux autres des uniformes, des plaques d'identification volées et un plan du site. L'effraction a eu lieu durant le quatrième week-end des vacances du mois de juillet.

Lorsque le trio est rentré sur le site, ils ont déclenché une alarme et ont été poursuivis jusque dans l'unité de production “Saphir” par le service de sécurité d'ABC. (“Saphir” est le nom de code donné par ABC au composé mystérieux qu'ils produisent pour Nuevas Fronteras). Les gardes d'ABC ont choisi prudemment de ne pas rentrer dans l'unité “Saphir” pour affronter des cambrioleurs armés, au lieu de cela ils ont envoyé quatre chiens de sécurité. Face aux chiens agressifs, Thomas Iron Shirt a commis l'erreur fatale de tirer avec son arme à feu et a percé une des cuves de production. Malheureusement cette cuve était sous très haute pression et elle a explosé, noyant toute l'unité avec le composé Saphir sous forme gazeuse. Pendant que les gardes se ruaient sur les sas de fermetures, les voleurs et les chiens sont morts d'intoxication par exposition directe au gaz Saphir.

Ils ne sont pas restés morts longtemps.

Après quelques minutes les nouveaux zombis se sont jetés sur les portes verrouillées tout en se déchiquetant les uns les autres. Certains des gardes présents ont voulu ouvrir pour tenter de sauver les voleurs, pensant à tort qu'ils avaient miraculeusement survécu à l'explosion et qu'ils étaient attaqués à présent par les chiens. D'autres ont argumenté que les produits chimiques libérés contamineraient le reste du site.

Un des voleurs zombifiés, Jacob Lefthand a été littéralement déchiqueté membre par membre par les chiens de garde zombifiés dont les esprits continuaient à obéir au dernier ordre reçu. Les membres épars de Lefthand ont continué à sautiller dans la salle, incapable

Représentants de la loi

À divers moments de ce scénario, les investigateurs pourront faire appel à des représentant de la loi locaux ou fédéraux comme appui et soutien au cours d'une opération. Voici un échantillon de PNJ représentants de la loi qui pourront être utilisés pendant ce scénario.

Suppléant, hommes de patrouilles, policiers tribaux et autres patrouilleurs d'autoroute types

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	75

Compétences

Conduire automobile	62 %
Contacts & Ressources	50 %
Criminalistique	55 %
Discrétion	41 %
Écouter	47 %
Pister	49 %
Sciences de la vie	
Droit	38 %
Se cacher	43 %
Trouver Objet Caché	56 %
Vigilance	45 %

Langues

Anglais	50 %

Combat

• Bagarre	74 %
• Boxe anglaise	68 %
• Armes de poing	55 %
Beretta 92 calibre .40, dégâts 1D10+1	
• Armes de chasse	61 %
Winchester 1300, dégâts 4D6 / 2D6	

Défense :

Gilet pare balles en Kevlar type 3 – Protection : 12 / 4 – Gêne : -10 %



Ray Turner

Directeur du site ABC de Gemstone et " Nettoyeur", 43 ans
Type : Caucasien

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	62

Compétences

Baratin	78 %
Comptabilité	42 %
Crédit	81 %
Écouter	47 %
Négociation	81 %
Persuasion	82 %
Psychologie	78 %
Sciences de la vie	
Pharmacologie	26 %
Sciences formelles	
Chimie	25 %
Sciences humaines	
Droit	52 %
Trouver Objet Caché	58 %
Vigilance	47 %

Langues

Anglais	80 %
Espagnol	40 %

Combat

• Bagarre	63 %
• Armes de poing	40 %

IMI / Magnum Research Desert Eagle .357 Magnum, dégâts 1D8+1D4

de perdre cette nouvelle vitalité. Charles Low Horn et Thomas Iron Shirt ont cherché à se débarrasser des deux chiens, mais Low Horn a fini par succomber aux attaques des animaux et s'est fait sévèrement abîmer, perdant une main et un pied. Iron Shirt, qui avait conservé son intelligence, est allé se cacher dans un local à équipement emmenant son compagnon. Les chiens se sont alors occupés en continuant à mutiler Lefthand et ont fini par se calmer. Une fois le calme revenu dans l'unité de production Saphir, l'équipe de nettoyage d'ABC a supposé les cambrioleurs morts et a décidé de ne pas ouvrir avant d'être certain de pouvoir contenir la fuite chimique.

Dans l'heure suivante, le directeur des opérations spéciales Ray Turner est arrivé sur place et a commencé à organiser les choses. Lorsque le personnel d'ABC est entré dans l'unité de production en tenu de protection contre les risques biochimiques, les deux chiens zombis intacts ont forcé le passage et les ont attaqués. Plusieurs personnes ont été blessées par des coups de griffes ou des morsures et les gardes d'ABC ont alors tiré sur les animaux leur infligeant des blessures normalement suffisantes pour les tuer, mais les chiens ont continué à attaquer comme des déments. Ils ont finalement été abattus après avoir encaissé plusieurs coups de fusil à pompe.

Lorsque l'équipe de nettoyage est rentrée dans l'unité de production elle a trouvé les restes des corps démembrés de Jacob Lefthand et de deux chiens qui continuaient à s'agiter sur le sol. Les cris de détresse de Thomas Iron Shirt ont permis à l'équipe de nettoyage de localiser les deux abominables fugitifs.

Ray Turner a été le premier à comprendre l'importance de ce qu'ils venaient peut-être de découvrir et il a ordonné un silence total sur l'affaire. L'effraction n'a pas été déclarée à la police tribale, la fuite de produit chimique n'a pas été signalée à l'EPA (Environmental Protection Agency) et les personnels d'ABC qui avaient assisté aux événements ont été payés pour leur silence puis dispersés sur de nouveaux postes mieux rémunérés sur d'autres sites de production d'ABC.

Turner a rendu compte de l'intrusion à ses supérieurs, de la fuite de produits et des pertes en vies humaines, mais il s'est gardé de parler de l'effet du Saphir sur les cambrioleurs et les chiens. Il a décidé de garder pour lui toutes les informations concernant les "zombies" jusqu'à ce qu'il ait compris ce qu'est Saphir et comment il fonctionne. Il a par contre fait venir le Dr Enzili Metreaux, un des meilleurs biochimistes d'ABC. Elle avait travaillé auparavant sur des stimulants permettant de réanimer des patients dans le coma. Turner n'aurait pas pu choisir mieux.

Ray Turner

Ray Turner est un cadre commercial habitué à agir à la limite de la légalité. Il a été à la tête d'autres projets illégaux, quasi-légaux ou juste amoraux pour diverses corporations à travers le monde. Sa carrière est pleine de magouilles. Il est en excellente forme physique et peut être très intimidant. Il gardera secret les événements de Gemstone vis à vis des autorités d'ABC, jusqu'à ce que le Dr Metreaux ait perfectionné le composé SAPHIR. Il a besoin de présenter un dossier complet et bouclé au PDG et au Bureau des Directeurs pour pouvoir s'associer aux bénéfices. Une fois que le Dr Metreaux aura accompli sa tâche, il compte bien devenir un des hommes les plus riches de la Terre. S'il a une faiblesse, c'est l'image qu'il a de lui-même. Il se prend pour un "pro", une sorte de mercenaire. Mais il est peut-être trop habitué à opérer dans le Tiers Monde où il s'en tire toujours à bon compte, même après des meurtres. Cette confiance en lui pourrait très bien être son talon d'Achille.

Le Nouveau Re-animator

Le processus de création du composé de réanimation du Dr Günter Franck n'est pas nouveau. C'est une version améliorée de la technique utilisée il y a de cela plusieurs décennies par le Dr Herbert West, combinée avec les travaux réalisés par le Dr Javier Munoz il y a de cela 15 ans. Les conclusions de West, et certaines de ses notes , ont été exhumées par le Dr Metreaux qui était alors une étudiante en médecine à l'université de Miskatonic. Enzili, la petite fille d'une mambo vaudou ne trouvait pas que les recherches de West sur la revivification des tissus des morts étaient ridicules, contrairement aux contemporains de celui-ci. Intriguée Metreaux continua ses recherches sur West et fini par mettre la main sur un carnet de note de son assistant. Elle trouva également des rapports de l'Asile de Sefton pour les Malades Criminels, qui corroboraient partiellement les notes sur les expériences de West. Metreaux suivit également la piste de certains indices curieux concernant les travaux de West dans les Flandres alors qu'il faisait parti du corps expéditionnaire canadien lors de la Première Guerre mondiale. Dans son temps libre, elle essaya de reproduire les expériences de West, mais elle n'obtint même pas un soubresaut des corps des animaux de laboratoire qu'elle essayait de ré-animer. Elle finit par abandonner sa poursuite des travaux de West.

À présent le Dr Metreaux travaille pour Amalgamated Bio-Carb comme directrice de recherche, travaillant sur des produits capables de revitaliser un patient dans le coma et des drogues capables de reproduire les conductions nerveuses. Emmenée par Ray Turner, elle a examiné l'unité de production de Saphir pour déterminer quelles avaient été les productions de cette unité au cours des six derniers mois et elle a aussi deviné l'action de Saphir sur les voleurs et les chiens qui y ont été exposés.

Installée dans un laboratoire à accès restreint, le laboratoire 6, le Dr Metreaux a constaté les ressemblances entre le composé produit par ABC et la formule de "l'Agent Re-animateur" de West. Quand elle a commencé ses expériences sur les restes des voleurs et des chiens, elle a découvert que leurs organes ne fonctionnaient plus, qu'ils n'avaient plus besoin de manger, dormir ou respirer, mais que le système nerveux central conservait le

contrôle de la musculature et qu'une activité cérébrale réduite existait toujours. Quand elle a commencé à tester Saphir sur des animaux de laboratoire, comme des souris, des rats et des cochons d'Inde, elle s'est aperçue qu'il fonctionnait presque de la même manière que celle décrite par l'assistant de West dans ses notes. Les animaux morts se comportaient comme s'ils étaient vivants. Le Dr Metreaux a continué ses expériences sur des primates, des chiens et d'autres mammifères de grandes tailles.

Comme l'étendue de ses investigations augmentait, Metreaux a fait venir deux assistants avec qui elle avait déjà travaillé : les docteurs Arnold Crisp et Peter Zeis. Elle travaille avec eux dans une zone “ouverte” du Laboratoire 6 où ont lieu toutes les expérimentations sur les chiens de garde et les nouveaux animaux. La zone “fermée” du laboratoire 6 accessible seulement à Metreaux, Turner et certains personnels de la sécurité soigneusement sélectionnés est l'endroit où Metreaux mène ses expériences sur les trois cambrioleurs.

Mis en confiance par l'avancée des travaux de Metreaux, Ray Turner a contacté, sans qu'ABC soit au courant, un cabinet de brevets pour savoir si un brevet avait déjà été déposé sur Saphir, ce qui n'est pas le cas. Turner sait que si Metreaux parvient à raffiner Saphir pour pouvoir l'utiliser sur les humains, les applications vaudront des milliards de dollars. Les blessures fatales et les maladies incurables deviendront des choses du passé et même le vieillissement et la mort pourraient être bannis. Ray Turner deviendrait alors l'homme le plus riche du monde.

Avant d'en arriver là, le Dr Metreaux doit effectuer des expériences sur les humains. Ray Turner sait que contacter une compagnie de fourniture médicale créerait une trace écrite indésirable. Et Turner n'est pas encore sûr qu'il veuille partager cette découverte avec ABC. Aussi a t-il chargé son homme de main personnel et chef de la sécurité à Gemstone, Louis Deschiel, de trouver une façon “alternative” de se procurer des cadavres récemment décédés.

S'il n'y avait pas eu une brèche de sécurité au sein du projet, ceci aurait pu mener à une vaste opération de trafic de cadavres dans toutes les morgues du pays.

Une fuite dans la sécurité

Malheureusement pour Metreaux, un de ses assistants, le Dr Arnold Crisp, commença à soupçonner ce sur quoi elle travaillait dans l'aile interdite du Lab-6. La curiosité et la peur le poussèrent à entrer par effraction dans l'aile alors qu'il pensait le Dr Metreaux en réunion avec Ray Turner. Il fut horrifié par ce qu'il découvrit : Thomas Iron Shirt, mort-vivant, suppliant qu'on le libère de sa cellule de plexiglas, le cadavre animé de Charles Low Horn grondant dans sa cage comme un animal enragé et la tête coupée de Jacob Lefthand roulant démentiellement des yeux alors que l'ECG auquel il était branché tintait avec la régularité d'un métronome. Crisp fut forcé de se cacher dans un placard de l'aile tandis que Metreaux donnait à Ray Turner un aperçu de ses progrès. Surprenant la conversation de Metreaux et Turner, il apprit leur plan pour le composant Saphir ainsi que leurs projets de commencer des expériences sur des cadavres frais.

Crisp craignit, s'il dénonçait toute l'affaire au gouvernement, que les fédéraux jette le voile de la sécurité nationale sur toute l'affaire et continuent les expériences en secret. Ce qu'il voulait c'était dévoiler ces expériences au grand public et ainsi, tout arrêter, aussi décida-t-il de voler une preuve irréfutable et la transmettre à la presse.

Mais la paranoïa de Crisp tournait à plein régime. S'il envoyait la preuve à un journal de presse écrite ou radiodiffusée possédé par une grande compagnie, il était terrifié à l'idée qu'ABC puisse acheter celle-ci avec une promesse d'immortalité. Ce dont Crisp avait besoin, c'était des fanatiques, des gens trop dévoués, trop stupides ou trop fous pour pouvoir être achetés ou intimidés. C'est alors qu'il se souvint de Fiona Lin-Wei, une de ses camarades de classe de l'UC-Berkeley

Fiona Linn-Wei était une écologiste fondamentaliste membre à la fois de PETA (People for the Ethical Treatment for Animals) et ALF (Animal Liberation Front). Elle et plusieurs autres étudiants avaient cambriolé le laboratoire de Crisp à l'université, libéré tous les animaux et filmé les exemples de ce qu'elle considérait être de la cruauté envers les animaux. Fiona utilisa son procès pour cambriolage, vol, et comportement criminel comme une opportunité de dénoncer les maltraitances envers les animaux. Crisp assista au procès et développa un sentiment secret pour la petite mais ardente Fiona, qui saisissait toutes les opportunités de s'incriminer elle-même afin de faire valoir ses opinions politiques alors que ses complices restaient prudemment silencieux. Elle était assurément quelqu'un de trop dévouée, stupide ou folle

Louis Deschiel

Louis Deschiel était un lieutenant de police corrompu à la Nouvelle-Orléans quand il a commencé à travailler pour Ray Turner, arrangeant les contacts avec le crime organisé pour permettre l'évacuation de déchets toxiques. Depuis cette époque, ils sont devenus de véritables partenaires. D'un emploi à l'autre comme homme de mains ou comme le dit Turner : “Pour aider à la maximisation des atouts et à la minimisation des faiblesses”. Turner s'occupe de l'administratif et Deschiel travaille sur le terrain. Deschiel a déjà effectué pour Ray Tuner nombre d'actes illégaux d'espionnage et de contre-espionnage par le passé. Une fois dans les Philippines, Deschiel a servi d'intermédiaire pour payer un policier corrompu qui a tué un écologiste qui organisait une manifestation contre l'une des usines d'ABC. Bien qu'il n'ait jamais tué lui-même, il se sent apte à le faire et adore les armes à feux et l'image de macho qui va avec. Deschiel est un vrai bulldog et suffisamment laid pour que cela le rende encore plus impressionnant.



Louis Deschiel

Chef de la sécurité du site ABC de Gemstone, 42 ans
Type : Caucasien

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Compétences

Baratin	46 %
Conduire automobile	53 %
Contacts & Ressources	30 %
Dissimulation	42 %
Interroger	55 %
Métier	
Serrurerie	61 %
Négociation	71 %
Persuasion	40 %
Psychologie	50 %
Sciences de la vie	
Pharmacologie	26 %
Sciences humaines	
Droit	27 %
Se cacher	56 %
Trouver Objet Caché	46 %
Vigilance	65 %

Langues

Anglais	85 %

Combat

• Bagarre	82 %
• Boxe anglaise	57 %
• Armes de poing	72 %

Sig-Sauer P245, dégâts 1D10+2

Défense

Gilet pare balles en Kevlar type 5 – Protection : 16 / 6 – Gêne : -15 %



Agent «John Drake»

Surperviseur de Delta Green et légende des renseignements, *72 ans*
Type: Caucasien

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	21	Connaissance	95 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	48

Compétences

Athlétisme	48 %
Baratin	65 %
Bibliothèque	72 %
Bricolage	64 %
Bureaucratie	57 %
Conduire	
Automobile	76 %
Engins lourds	41 %
Contacts & Ressources	72 %
Crédit	57 %
Culture artistique	49 %
Discrétion	66 %
Dissimulation	59 %
Écouter	58 %
Explosifs	46 %
Hypnose	41 %
Imposture	51 %
Métier	
Électronique	70 %
Informatique	41 %
Serrurerie	51 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Nager	52 %
Orientation	35 %
Persuasion	66 %
Piloter	
Bateau	42 %
Hélicoptère	50 %
Premiers soins	64 %
Psychologie	82 %
Sciences occultes	56 %
Se cacher	67 %
Trouver Objet Caché	76 %
Vigilance	62 %

Langues
Anglais 99 %

Combat

- Bagarre 64 %
- Full contact 62 %
- Armes blanches 64 %
  Poignard Commando, dégâts 1D4+2 + impact
- Armes de poing 76 %
  S&W M1935, dégâts 1D8+1D4
- Armes automatiquess 53 %
  Heckler & Koch MP5, dégâts 1D10

Chronologie des événements

- 2 janvier : ABC reçoit ses ordres de Nuevas Fronteras (Nouvelles Frontières), une holding uruguayenne. Les hommes commencent la production de Saphir peut après, expédiant des chargements réguliers en direction de l'Amérique du Sud
- 4 juillet : Thomas Iron Shirt s'introduit dans l'ABC et provoque l'accident dans l'unité de production de Saphir. Suite à cela, Ray Turner lance son plan de dissimulation et fait isoler les zombies dans le laboratoire 6
- 7 juillet – 14 août : le Dr. Metreaux arrive sur place. Elle conduit une série d'examens sur les zombies et mène d'autres expériences avec le composé Saphir
- 15 août : le Dr. Metreaux amène les docteurs Crisp et Zeis au complexe de Gemstone
- 22 août : Arnold Crisp pénètre dans l'aile condamnée du laboratoire 6 et y découvre la véritable étendue de l'opération de Turner
- 23-31 août : le Dr. Crisp planifie une seconde effraction pour voler des preuves de ce qui se déroule dans le laboratoire 6. Il prend un abonnement à *L'écotopiste* pour savoir si Fiona Lin-Wei travaille toujours là-bas
- 1er septembre : arrivée du numéro le plus récent de *L'écotopiste*
- 4 septembre (vendredi) : le Dr. Crisp vole la tête d'un chien réanimé et l'envoie le jour suivant par colis express aux bureaux de *L'écotopiste*
- 5 septembre (samedi) : des inspecteurs des postes stoppent le colis contenant la tête de chien
- 6 septembre (dimanche) : les investigateurs de Delta Green arrivent à Berkeley à midi (début du scénario)
- 8 septembre (mardi) : premier jour suivant le long week-end de la Fête du Travail. Le Dr. Metreaux remarque qu'il manque un spécimen et l'ABC lance une enquête de sécurité interne. Fiona Ling-Wei reçoit un coup de téléphone anonyme du Dr Crisp
- 14 septembre (mardi) : Reinhardt Galt arrive avec son équipe de nettoyage
- 15 septembre (mercredi) : Galt passe la journée à enquêter au sein de l'ABC et à examiner leurs enregistrements. Il contactera le Dr. Frank à 17h00 et recevra l'ordre de détruire le complexe de Gemstone

pour être intimidée ou achetée. La dernière fois que Crisp avait entendu parler de Lin-Wei, elle travaillait comme reporter pour un magazine écologiste appelé l'Ecotopiste. Crisp en commanda un exemplaire et découvrit que Fiona faisait toujours partie de l'équipe – en fait, elle en était à présent la directrice.
Craignant d'être pris s'il s'aventurait à nouveau dans l'aile interdite, le Dr Crisp dut se contenter de retirer de l'aile ouverte, la tête congelée d'un chien réanimé. Il la fit sortir en fraude du complexe d'ABC à l'aube, roula jusqu'à Great Falls, Montana, et l'envoya par express accompagnée d'une note indiquant la provenance de la tête et promettant d'entrer rapidement en contact pour plus d'informations. Peut-être par une combinaison d'ironie et d'indice supplémentaire, le Dr. Crisp inscrivit Thomas Iron Shirt comme l'expéditeur.
Le colis n'arriva jamais. Il fut intercepté par le Service des Postes des USA, grâce à la sécurité renforcée au lendemain de l'Unabomber et les menaces d'attaques à l'anthrax contre les cliniques d'avortement. Quand Crisp appela Lin-Wei à l'Ecotopiste, pour lui demander ce qu'elle avait pensé de son colis, il fut horrifié d'apprendre qu'elle ne l'avait jamais reçu. Il raccrocha immédiatement. Depuis, Crisp panique. Il ne sait pas quoi faire. Est-ce que le Dr Metreaux le soupçonne ? Sa vie est-elle en danger ? Devrait-il fuir ? S'ils ne savent pas qu'il a volé la tête, partir n'attirerait-il pas les soupçons sur lui, provoquant son assassinat ? Quand le scénario commence, il est paralysé par la peur et la paranoïa.

Agent «John Drake»

«John Drake» est membre de Delta Green, officier de haut-rang de la CIA où il est une véritable légende. Drake n'est pas son vrai nom, seulement une couverture qu'il a employé dans les années 60. Tous les membres de la CIA qui ont connus son vrai nom sont morts ou l'ont oublié depuis longtemps. Peut-être que Drake l'a lui même oublié. C'est un ancien superviseur « au noir », officiellement décédé, et à présent officieusement à la retraite. Ce type exécutait les opérations de Delta Green avant même que Delta Green ne soit démantelé. Les années de travail tordu n'ont pas bien agit sur lui. Son comportement exsude un mélange d'épuisement insondable et de fanatisme couvant. Son rôle est d'introduire les investigateurs et d'agir pour leur appui et leur approvisionnement. Son accès aux approvisionnements et aux talents spécialisés demandés par les investigateurs devrait être limité aux demandes raisonnables. Oui, il peut leur obtenir clandestinement du matériel de surveillance ou même des photos satellites. Non, il ne peut pas leur obtenir de valise nucléaire ou le soutien d'une Division d'Assaut Aérien. Il restera dans la région de San Francisco et peut être appelé à l'aide par les investigateurs. Drake est la personne à qui les investigateurs devraient soumettre leur rapport final.

La Karotechia nettoie la maison

L'accident du 4 juillet obligea ABC à interrompre la production de Saphir pendant deux semaines et, en résultat, ils manquèrent une de leur livraison prévue vers l'Amérique du Sud. Ce retard éveilla les soupçons du Dr Gunther Frank qui chargea une société juridique de Montevideo, Uruguay, de s'informer poliment de la situation de la part de sa société écran, Nuevas Fronteras. ABC ne répondit par rien d'autre que des bégaiements inappropriés.
Une semaine après le début du scénario, Frank enverra Reinhardt Galt, un autre membre du Triumvirat dirigeant la Karotechia, à ABC afin de régler le problème. Le Dr Frank ne peut confier cette mission à un Cavalier car il ne veut pas qu'Olaf Bitterich entende parler de cette affaire. Bitterich est le membre le plus puissant du Triumvirat et ses yeux et ses oreilles sont partout. Galt est la seule personne sur laquelle le Dr Frank puisse compter pour des tâches discrètes dont Bitterich ne sera pas informé. Aussi Galt réunira quelques Cavaliers triés sur le volet et quittera la jungle en hélicoptère pour prendre un jet

vers Missoula, Montana et, à nouveau en hélicoptère, se rendra à la réserve Blackfoot. Il se présentera, ainsi que ses associés, comme des représentants de Nuevas Fronteras. Ils exigeront des réponses et une vérification du projet. Quand Galt finira par découvrir la vérité, lui et ses associés détruiront Gemstone et tueront toutes les personnes présentes.

Mise en place

Il est évident que tous ces événements ne se déroulent pas en vase clos. Delta Green va réagir à la découverte de la tête du chien zombi. Leur force d'intervention, les investigateurs, va rendre la vie difficile aux méchants de ce scénario. Voici une liste des agences dans lesquelles Delta Green est susceptible de recruter du personnel pour cette mission. Cette liste est seulement indicative. Les Gardiens sont libres de rajouter toute agence qui leur convient.

Central Intelligence Agency
Federal Bureau of Investigation
Service des Inspections Postales
Center for Disease Control and Prevention
U.S. Army Medical Research Institute of Infectious Disease
Agence de protection de l'environnement
Forces de polices locales

Les Gardiens doivent conserver à l'esprit qu'il y a trois approches basiques pour les investigateurs qui entreprennent cette mission: la méthode directe, la méthode furtive et la méthode clandestine. La méthode directe a aussi été appelée «*La Méthode X-Files*» par les testeurs. Les investigateurs se présentent à l'entrée en brandissant leurs badges et en posant des questions, sans nécessairement expliciter ce sur quoi ils enquêtent. C'est rapide mais voyant. Avec la méthode furtive les investigateurs arrivent avec une fausse histoire comme couverture pour poser leurs questions. La difficulté est de poser les questions sans éveiller les soupçons sur la vraie nature de leurs interrogatoires. Avec la méthode clandestine les investigateurs ne révèlent jamais leur présence pendant leurs recherches. Il leur faut alors mettre les téléphones sur écoute, poser des micros dans les bâtiments, effectuer des filatures, photographier les suspects et fouiller leurs bureaux et domiciles. À tout moment les investigateurs peuvent utiliser l'une ou l'autre de ces méthodes et le Gardien doit être prêt à réagir en conséquence.
Les investigateurs seront envoyés sur cette opération par un agent de Delta Green qui se fait appeler John Drake. C'est un administrateur de la CIA à la retraite et il interviendra en tant que coordinateur de l'équipe. Son travail est de réunir les personnels et matériels nécessaires à la mission ainsi que de maintenir les communications avec les autres cellules si nécessaire. Drake a été contacté par un sympathisant Delta Green de l'Inspection Postale qui se nomme Johann Baldwin et après avoir discuté avec la cellule A, il a rassemblé les investigateurs.

Briefing initial

Le 5 septembre les investigateurs seront contactés par diverses méthodes, e-mail codés, conversation téléphonique avec des mots clefs suite à un "faux numéro", rencontre inopinée au coin d'une rue, lettre anonyme ou tout autre moyen qui vient à l'esprit du gardien. Insistez bien sur le fait que cette convocation ruine tous leurs plans de congés pour le long week-end du Labor Day (Le Labor Day est le premier vendredi du mois de septembre. C'est un des rares jours fériés des États-Unis et peut être comparé à notre fête du travail du 1er mai, mais sans la connotation politique qu'elle a prise en Europe). Tous les investigateurs recevront leur invitation pour "une soirée à l'opéra" les envoyant à San Francisco, puis sur le bureau postal du District de l'Université à Berkeley, de l'autre côté de la baie. Le briefing initial est court et va droit au but, il est présenté ci-dessous.
Les investigateurs doivent arriver le dimanche 6 septembre à midi, lorsque le bureau de poste est fermé. Ils sont accueillis par l'inspecteur Baldwin sur le quai de chargement, à l'arrière du bâtiment. Il les amène à l'intérieur dans la pièce destinée aux pauses du personnel, située après la zone de tri du courrier. La tête de chien y a été stockée dans le réfrigérateur utilisé normalement pour les déjeuners des employés. John Drake est présent et remercie tout le monde d'être venu aussi rapidement. Drake ne briefe pas les investigateurs, c'est Baldwin qui s'en charge.
Baldwin explique que le colis a été trouvé par un employé de la poste qui a remarqué un liquide huileux qui en suintait. Le liquide sentait comme "une sorte de produit chimique" ce qui a poussé le directeur de

Inspecteur Johann Baldwin

L'inspecteur Baldwin a eu une expérience antérieure sur une opération de Delta Green. L'opération a impliqué un cercle de pédophiles lié à un culte de Hastur. Baldwin est impliqué parce que le culte distribuait son matériel par les services postaux américains. Bien qu'il n'ait jamais fait face au surnaturel, il a noté combien cette affaire semblait imprégné par «le Mal». Pendant l'enquête, il est entré en contact avec plusieurs agents fédéraux liés à Delta Green, y compris John Drake. Baldwin aidera l'enquête autant qu'il pourra, en particulier en remontant la trace du paquet ou en traitant avec les services postaux américains. Baldwin est normalement un homme frivole et bon vivant, plus intéressé par ses distractions personnelles que toute autre chose. Cependant, il a été pas mal secoué par son expérience à la poste de Berkeley avec la tête de chien réanimée. Il n'accompagnera pas les investigateurs au Montana, car il doit occuper son poste et faire son travail, d'autant plus que son partenaire Rafferty est en congé de maladie. Cependant, il peut être appelé à l'aide quand les investigateurs devront retourner à Berkeley.



Inspecteur Johann Baldwin,

Service d'Inspection Postale
Sympathisant de Delta Green, 30 ans
Type: Afro-Américain

Caractéristiques

APP	18	Prestance	90 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	15
Santé Mentale	46

Compétences

Baratin	72 %
Bureaucratie	47 %
Comptabilité	62 %
Conduire automobile	58 %
Discrétion	26 %
Écouter	53 %
Métier Informatique	12 %
Négociation	66 %
Psychologie	52 %
Sciences humaines Droit	32 %
Se cacher	29 %
Trouver Objet Caché	77 %
Vigilance	75 %

Langues

Anglais	77 %

Combat

• Armes de poing 61 %
Ruger « Security Six » calibre .380, dégâts 1D8+1

Briefing de mission

Point de Contact : Poste de l'Université, Berkeley, Californie
Date/heure : le 6 septembre, midi
Objectifs de la mission :

1) Déterminer la source et la nature de l'anomalie biologique.
2) Déterminer le niveau de participation des destinataires de l'anomalie biologique.
3) Déterminez le niveau de menace à la sécurité nationale et la sécurité publique créée par quiconque ou quoique ce soit, responsable de l'anomalie biologique.
4) Neutraliser toute menace immédiate avec un minimum d'exposition.
5) Si des violations de la loi fédérale ont été commises, déterminer si des charges peuvent être poursuivies sans exposition du public à l'information sur des phénomènes surnaturels ou paranormaux. Si les responsables peuvent être appelés en justice sans nous exposer ou sans exposer l'existence de phénomènes surnaturels ou paranormaux, procédez ainsi. Si la menace d'exposition de l'Agence ou de l'existence de phénomènes surnaturels ou paranormaux est trop grande, des « méthodes alternatives » pour résoudre la situation sont autorisées.

L'inspecteur Johann Baldwin, de l'Inspection Postale présentera toutes les preuves physiques actuellement disponibles. L'inspecteur Baldwin est un sympathisant, pas un agent. Ne compromettez pas la sécurité compartimentée.
L'agent Drake fournira tout l'appui logistique et coordonnera l'opération de votre équipe spéciale avec d'autres agents et sympathisants si nécessaire. L'agent Drake est le seul contact autorisé pour recevoir des informations sur cette opération.
Toutes les demandes de ressources et d'information doivent passer par lui.
Bon courage…

l'agence Jim Hardwick à appeler l'équipe de déminage du shérif. L'odeur du colis a rendu les chiens renifleurs d'explosifs complètement fous, même s'ils n'ont pas détecté d'explosifs. Baldwin et son partenaire Richard Rafferty sont alors venus avec un analyseur à balayage par rayons X pour regarder dans le colis. L'image que leur a révélée leur appareil était celle d'une tête de chien emballé dans de la glace. Les démineurs sont donc repartis et Baldwin et Richard ont ouvert le colis pour voir de quoi il en retournait.

C'est là qu'ils ont découvert que la tête de chien n'était pas morte. Elle bougeait. Elle a mordu Rafferty à la main et ne voulait pas le lâcher jusqu'à ce qu'il vide le chargeur de son arme de service dans la tête du chien. Baldwin pense que la seule raison pour laquelle la tête a lâché prise est que Rafferty a réussi à lui déboîter l'os de la mâchoire.

Rafferty a été mis au repos médical pour une durée indéterminée et est actuellement chez lui, consommant de grosses quantités d'anti-douleurs et de whisky, mais cela ne l'empêche pas de continuer à trembler de peur. Baldwin assure toutefois que Rafferty est un bon garçon qui sait quand il doit tenir sa langue. Baldwin dit également aux investigateurs qu'il a ordonné à tous ceux qui ont vu la scène, dont Hardwick, de ne rien dire à qui que ce soit. Ceci ne lèvera pas obligatoirement les craintes des investigateurs en ce qui concerne les possibilités de fuite vers une presse indésirable.

Baldwin va au réfrigérateur et en ressort une boîte en carton. Les investigateurs peuvent prendre les précautions qu'ils veulent concernant le risque biochimique, mais en vérité ils ne risquent rien. Le carton est plein d'un liquide bleuâtre qui a suinté de l'intérieur de la boîte. Les investigateurs remarqueront aisément le dégoût de Baldwin lorsqu'il se saisit de la boîte. Ils peuvent aussi entendre quelque chose remuer à l'intérieur. Baldwin découpe alors rapidement le ruban adhésif qui ferme la boîte et verse le contenu sur la table.

Ce qui s'agite alors sur la table est une véritable abomination contre-nature. La tête est celle d'un berger allemand. L'œil droit a été explosé par une balle. Une autre blessure sur le crâne a mis le cerveau à nu et la mâchoire est sortie de son logement. Même dans cet état les muscles se contractent de façon épisodique. La chair a pris une teinte bleuâtre de même que les tissus du cerveau. Bien que désagréable à manipuler la tête ne présente plus de danger, la mâchoire ne pouvant plus se refermer complètement. La vision de cette tête mutilée qui s'agite cause une perte de SAN de 0/1d6.

Drake s'en ira après le briefing en saluant tout le monde. Avant de partir, il laisse aux investigateurs sa carte avec son numéro de téléphone en ligne cryptée et il leur rappelle: " Si vous avez besoin de quoi que ce soit n'hésitez pas à appeler, nous avons des amis partout". Une fois parti, Baldwin demande aux investigateurs s'ils veulent voir ce qui est arrivé avec la tête. C'est-à-dire le colis d'origine, huit blocs réfrigérants, un sac poubelle qui a servi à emballer la tête et les blocs réfrigérants, deux paires de gants chirurgicaux et une note.

Cloisonnement des fuites

Une des premières choses que les investigateurs peuvent vouloir faire est de s'assurer que rien de cela ne sorte et que personne ne mentionnera à quiconque ce qui est arrivé. Il n'y a aucune obligation sur la manière de procéder, mais quelques techniques sont possibles.

D'abord, les ouvriers postaux qui étaient en service le jour où la tête a été découverte pourraient être réunis pour qu'un des investigateurs, ayant une accréditation suffisamment importante pour faire respecter la loi, puisse leur rappeler l'existence de la loi contre les attroupements séditieux. On pourrait menacer les pensions et les emplois, avec l'argument supplémentaire de culpabilité du groupe si l'histoire est divulguée. («Si cette histoire apparaît dans les journaux, vous êtes

tous virés et vos pensions et bénéfices de retraite seront de l'histoire ancienne !»). Les ouvriers avec de l'ancienneté auront plus d'intérêts dans la protection de leur emploi et de leur retraite. Les employés avec moins (ou pas) d'ancienneté ne seront pas autant intimidés par de telles menaces.

Deuxièmement, les dix-huit employés qui étaient en service ce jour, y compris l'Inspecteur Baldwin, pourraient être interrogés. Cela peut aider à déterminer qui a pu déjà mentionner quelque chose à sa femme ou à un ami. Le Gardien devrait laisser toute latitude aux investigateurs pour ce travail, quitte à les laisser faire pression même physiquement sur les employés. Cette partie pourrait permettre aux joueurs d'explorer le côté plus sombre de la nature conspiratrice de Delta Green : quel prix les investigateurs sont-ils prêt à payer pour maintenir le secret ?

Les preuves

Les investigateurs ont un nombre limité d'indices pour commencer : le paquet et son contenu. Il y a une tête de chien criblée de balles (et bougeant toujours !), huit blocs réfrigérants, un sac poubelle qui enveloppait la tête et les blocs ensembles, deux jeux de gants chirurgicaux, une note adressée à Fiona Lin-Wei, et la boîte cartonnée qui contenait tout cela, sur laquelle figure la destination et l'adresse de retour, ainsi que le cachet de la poste.

La tête

La tête de chien peut révéler un certain nombre d'indices. Pour effectuer l'analyse médico-légale et chimique de la tête, les investigateurs auront besoin de l'accès aux équipements d'un laboratoire. Il y a un certain nombre d'équipements disponibles.

D'abord, il y a le laboratoire criminel régional du FBI, à San Francisco, l'accès à celui-ci dépendra des rapports des investigateurs avec les forces en charge de faire respecter la Loi fédérale. Le personnel du laboratoire hésitera à permettre aux investigateurs d'employer le laboratoire sans autorisation solide.

Deuxièmement, l'Agent Drake a des contacts avec la CIA, il peut permettre l'accès à un laboratoire «discret» à San Francisco, qui dispose des équipements nécessaires, le Laboratoire Tenet Woodson, mais cela a un prix : 7 000 $ la nuit, discrétion assurée. (Le laboratoire appartient à un ancien agent de la CIA qui y opère occasionnellement un travail discret pour ses vieux employeurs; il fabrique aussi certains produits pharmaceutiques illégaux pour un petit trafiquant de drogue local.) Drake peut sortir 5 000 $ des fonds de la Cellule A, mais les investigateurs devront employer leur compétence Marchandage pour obtenir le droit d'utiliser le laboratoire à ce prix; sinon, ils peuvent régler le reste eux-mêmes.

Finalement, il y a un laboratoire à l'École Vétérinaire UC-Berkeley qui peut être employé si les investigateurs prennent contact avec un sympathisant de Delta Green à l'UCLA, le docteur Nadja Fulani (voir Delta Green, p. 79). Les investigateurs devront avoir travaillé avec le docteur Fulani auparavant ou réussir un test de Connaissance pour se rappeler son existence, évoquée lors de leurs conversations avec d'autres agents DG au cours des années précédentes. Elle peut apporter d'autres contributions pour cette opération. Par l'intermédiaire d'amis et de connaissances sur le campus de Berkeley, Fulani peut faire entrer les investigateurs dans le laboratoire entre 20h00 et 4h00, à condition qu'ils ne fassent rien sauter…

Analyse médico-légale

À par les impacts de calibre .38 dans la tête, le seul autre trauma décelable sur la tête du berger allemand est, bien sûr, qu'elle a été sciée à la base du cou. Un test de Médecine révèle qu'elle a été sectionnée avec une scie chirurgicale. Il est impossible de déterminer si la tête a été ranimée avant ou après qu'elle ait été séparée du corps du chien. Un autre test de Médecine révèle que le cerveau a été sévèrement endommagé par les balles de calibre .38. La musculature a aussi été durement touchée, mais cependant les muscles continuent de fonctionner. L'œil intact pivote toujours dans son orbite, la langue tremble encore, les oreilles remuent fébrilement et la mâchoire s'ouvre et ce ferme lentement sur son articulation intacte.

Chère Mme Lin-Wei,

Cette abomination est le résultat d'expériences conduites à l'usine de production chimique de l'Amalgamated Bio-Carb, Inc sur la réserve indienne des Blackfoot, juste au nord de Browning, Montana. Par expérience, je sais que l'on peut avoir confiance en vous pour faire tout votre possible pour exposer cette perversion obscène de la science et de la nature. Ma position ici est précaire, donc je dois me déplacer prudemment. J'entrerai en contact avec vous bientôt.

Aide jeu 1



Dr Arnold Crisp

Chercheur attaché au projet SAPHIR et Rebelle qui ne comprend rien, 27 ans
Type : Caucasien

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	51

Compétences

Baratin	25 %
Bibliothèque	60 %
Crédit	47 %
Médecine	77 %
Métier	
Électronique	66 %
Informatique	56 %
Négociation	48 %
Persuasion	61 %
Psychologie	43 %
Sciences de la vie	
Biologie	82 %
Pharmacologie	87 %

Langues

Anglais	90 %
Latin	23 %

Combat

• Bagarre	20 %

Un test de Biologie ou de Médecine révèle que le tissu de la tête du chien n'est ni vraiment mort, ni vraiment vivant. Au niveau cellulaire les cellules de la tête ne se reproduisent pas, elles se réparent en puisant dans les substances nutritives, ou excrétant les pertes. Mais elles ne meurent pas non plus; elles semblent être dans une sorte de stase.
Un passage au scanner révélera que les synapses neurales du lobe gauche fonctionnent toujours.

Analyses chimiques

Un test de Chimie révèle que la structure des cellules de la tête a été modifiée avec un composé chimique inconnu. Un deuxième test de Chimie ou de Médecine déterminera partiellement la formule chimique du composé. Tous les éléments ne sont pas identifiables, mais il a des caractéristiques d'adrénaline, de liquide cérébro-spinal et d'émetteur neural. Le composé est sans doute artificiel. Il a une couleur bleue caractéristique, qui teinte tout le tissu qu'il pénètre.

Les blocs réfrigérants

Les huit blocs n'offrent aucun indice. Il s'agit d'un matériel commun à beaucoup d'institutions à travers le pays. Ils ne comportent aucune empreinte digitale.

Le sac poubelle

C'est un sac poubelle d'une marque très répandue. Il ne comporte aucune empreinte digitale.

Dr Arnold Crisp

Le Dr Arnold Crisp a de gros problèmes. Il s'est mis en danger pour voler la tête de chien et l'envoyer à *l'Ecotopiste* et maintenant ce plan est tombé à l'eau. Le personnel d'ABC a découvert le vol et est entrain d'enquêter. Il pense à présent voler d'autres preuves et pendre la fuite ensuite. S'il découvre la présence des investigateurs, il sera tenté de les contacter, mais la peur le paralysant, il ne fera pas le premier pas. Il faudra réussir un test de persuasion divisé par deux pour réussir à lui faire dire ce qu'il sait. Le test sera à difficulté normale si on lui parle de Fiona Lin-Wei en raison d'une attirance enfantine qu'il a pour elle depuis le lycée. Bien qu'il ne le sache pas, Crisp est suspecté par le chef de la sécurité Deschiel. Aussi, Deschiel a mis sous écoute la ligne téléphonique et la chambre de Crisp. Toute conversation des investigateurs avec Crisp dans sa chambre ou au téléphone aura des conséquences désastreuses. Bien que Crisp ait un téléphone portable, l'appeler dessus alors qu'il est dans sa chambre n'empêchera pas les hommes de Deschiel d'entendre les réponses de Crisp.

Dr Peter Zeis

Notes : Le Dr Zeis est l'autre assistant de laboratoire du Dr Metreaux. Il a 35 ans, mesure 1m90, maigre avec des cheveux bruns. Il est silencieux et travailleur, ce qui ne l'empêche pas d'être excité par sa participation au projet SAPHIR. Il est plus intéressé par gagner un prix Nobel que par le gain matériel, mais c'est parce qu'il a soif de prestige et de gloire, pas par bonté envers l'humanité.

Les gants chirurgicaux

Il n'y a rien qui puisse être appris des gants, ils n'ont même pas de marque.

La note

La note est la source la plus importante d'informations dont les investigateurs disposent, elle révèle d'où le paquet est parti. Un test de TOC, de Connaissance ou d'Informatique révèle que la note a été imprimée par une imprimante à jet d'encre de qualité sur du papier recyclable. Le texte de la note - qui apparaît comme l'Aide de Jeu 1 page 251.
À ce point, les investigateurs voudront probablement apprendre tout ce qu'ils peuvent d'Amalgamated Bio-Carb, Inc., sur son usine de production et sur la réserve des Indiens Blackfoot.

Amalgamated Bio-Carb, Inc.

Les investigateurs peuvent trouver des informations sur Amalgamated Bio-Carb, Inc. dans les dossiers de l'IRS, de la Commission de Sécurité et des Echanges (Securities & Exchange Commission), de l'OSHA (Occupational Safety and Health Act Inspection, inspection de l'acte de la sécurité et de la santé du travail), de l'inspection de l'EPA, de la division Permis et Licences de l'EPA, dans les médias, dans les communications boursière et publicitaire d'ABC ainsi que dans les journaux industriels. Ces renseignements peuvent être obtenus sur internet et dans les bases de données fédérales si les investigateurs ont accès à ces moyens dans le cadre de leur travail normal. (ABC n'a pas de site internet, bien qu'ils aient enregistré le nom de domaine www.amalbci.com pour un usage futur). Chaque test de Bibliothèque réussi révèle l'une des informations suivantes et représente 1 heure de recherche. Lisez les informations ci-dessous à vos joueurs et autorisez-les à prendre des notes.
Premier test réussi : Amalgamated Bio-Carb, Inc est une firme de recherche et de production de bio-technologie agressive, elle est cotée en bourse au NASDAQ sous le symbole AMAL. Leur but est de breveter des médicaments et des produits chimiques pouvant être utilisés dans la médecine humaine (et dans une moindre mesure, celle des animaux). Ils sous-traitent également leurs installations chimiques et pharmaceutiques, travaillant alors pour le compte de clients situés partout dans le monde. Mais leur but à long terme est de produire à leur compte des produits brevetés ABC. ABC a actuellement 23 brevets en cours de validation. Ils sont particulièrement intéressés par les médicaments qui affectent le système nerveux : les antidépresseurs, les prescriptions contre la tétanie, etc. Leur premier produit commercial est en train d'être testé par la FDA (administration fédérale des médicaments) et c'est un médicament destiné à revitaliser des patients en coma de longue durée. ABC a aussi



cherché à fabriquer des neurotransmetteurs qui pourraient rétablir les conductions nerveuses dans un nerf endommagé. De tels neurotransmetteurs soulageraient les souffrances de millions de personnes touchées par des maladies nerveuses ou des paralysies. Leurs actions ont été émises en 1995 à 5$ l'action et elles ont grimpé jusqu'à une côte de 573/16, mais à présent ils sont retombés à une côte de 20. Les analystes qui suivent les variations des actions de bio-technologie prédisent que si le médicament d'ABC est validé, ABC devrait remonter en un an à une côte de 128 et peut-être même atteindre les 260 en trois ans. Avec un million d'actions en circulation, leur capital boursier actuel s'élève à environ 23 millions de dollars.

Deuxième test réussi : Le dernier rapport annuel des actionnaires d'ABC comprend une liste des principaux actionnaires dont la plupart sont des membres de l'administration et du département de R&D. Si cette liste est comparée par la suite à une liste des abonnés de l'*Ecotopiste*, les investigateurs pourront voir que le Dr Arnold Crisp qui possède 15000 actions et qui à une option sur 30000 supplémentaires est le seul employé à y être abonné.

Troisième test réussi : Sur le site internet boursier, E-Safe Online Brokerage, un des analystes du domaine de biotechnologie a posté il y'a deux mois le commentaire suivant : «Amalgamated Bio-Carb, Inc. (NASDAQ: AMAL) commence a manqué de capitaux à cause des dépenses importantes que nécessite l'activité du secteur biotechnologique. Le président, le Dr Leslie Dehaveland, a déversé de l'argent en Recherche et Développement mais il n'a toujours pas mis de médicament sur le marché. Les contrats d'ABC pour de petites productions pharmaceutiques ont maintenu le navire à flot, mais les investisseurs ont vu de nombreuses compagnies de biotechnologie disparaître sans avoir atteint leurs objectifs ; ABC est peut-être bien un autre feu de paille. Si la FDA n'autorise pas le médicament pour le coma ou s'il ne se vend pas sur le marché, le Dr Dehaveland risque fort d'être au chômage. De plus, des rumeurs de conflits au sein du conseil d'administration ont encore fragilisé la valeur boursière d'ABC. Certaines autres entreprises du même secteur commencent à parler d'OPA agressive. Il paraît également qu'ABC est entrain de chercher un «sauveur» qui investirait dans la compagnie ce qui la mettrait à l'abri d'une OPA.

Quatrième test réussi : Amalgamated Bio-Carb, Inc a la réputation de ne pas trop s'embarrasser des législations de l'EPA et de la FDA. Ils ont installé la plupart de leurs centres de production hors de la juridiction américaine, dans des lieux tels que la réserve indienne des Blackfoot, la Corée du Sud, Taiwan et la République Populaire de Chine, bien que leur siège, et principal centre de recherche, soit à Baltimore dans le Maryland. Une rumeur persistante accuse ABC d'avoir testé en Chine sur des humains son médicament pour le système nerveux, de plus leur nom a été cité au Congrès lors de débat sur la fuite de renseignements technologique vers la Chine. Ces rumeurs sont peut-être responsables du fait qu'aucune grande firme n'ait encore tenté une OPA agressive sur ABC. Bien qu'ABC présente un énorme potentiel en terme de savoir-faire, tout repreneur de la compagnie devra affronter les conséquences des délits éventuels d'ABC.

Cinquième test réussi : Amalgamated Bio-Carb, Inc. est peut-être mêlé à de graves violations de la loi dans ses activités à l'étranger. L'année dernière ABC a embauché Ray Turner comme Consultant des Affaires Spéciales. Turner est connu comme étant un homme de main corporatiste qui n'hésite pas à entreprendre des actions criminelles pour assurer le bon déroulement des opérations de sa compagnie. Il est suspecté de corruption de fonctionnaire à Taiwan, d'agitation syndicaliste dans les Philippines afin d'obliger les autorités à autoriser la construction d'un site chimique à Manille, il est également suspecté de chantage à l'encontre de personnes du gouvernement de Malaisie pour empêcher une enquête sur un incendie dans une raffinerie. Ceci laisse supposer qu'ABC a besoin des talents particuliers de Turner.

Le site de production ABC chez les Blackfoot

Les informations sur ce site peuvent être trouvées dans les plans et accords du Conseil de Développement de la Réserve Blackfoot et auprès de l'OSHA, de l'inspection de l'EPA, de la division Permis et Licences de l'EPA, des journaux et de l'IRS. Ces renseignements peuvent être obtenus sur Internet et dans les bases de données fédérales si les investigateurs ont accès à ces moyens dans le cadre de leur travail normal. Chaque test de Bibliothèque réussi révèle l'une des informations suivantes et représente 1 heure de recherche.

Premier test réussi : En 1964, le Conseil tribal a demandé l'autorisation au gouvernement de fixer leurs propres normes de qualité de l'air. L'autorisation leur fut accordée par acte du Congrès car la pauvreté de la réserve était telle que la seule centrale de production d'énergie que les Indiens pouvaient s'offrir était une centrale à charbon sans filtration des fumées. Dans les années soixante-dix, les pressions au sein de la tribu Blackfoot (à cause de problèmes de santé et environnementaux créés par les émissions de la centrale) ont forcé le conseil tribal à investir pour remettre la centrale aux normes de l'EPA. Toutefois l'acte autorisant le conseil tribal à mettre en place ses propres normes n'a pas été révoqué depuis.

Vingt ans plus tard, en 1996, ABC a ouvert son site de production dans la réserve Blackfoot, situé à seulement 32 km de Browning, la capitale de la réserve. Le site est donc bien hors de la juridiction de l'OSHA ou de l'EPA. Toutefois, le service de protection de l'environnement du conseil tribal a défini ses propres normes et les fait appliquer en toute rigueur.

Gardien de sécurité d'ABC type

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale55

Compétences

Athlétisme	55 %
Conduite automobile	56 %
Écouter	49 %
Escalade	51 %
Esquive	57 %
Métier	
Dressage de chien	48 %
Pister	55 %
Trouver Objet Caché	51 %
Vigilance	55 %

Langues
Anglais 65 %

Combat

• Bagarre	58 %
• Boxe anglaise	56 %
• Armes blanches	58 %
Matraque, dégâts 1D6 + impact	
• Armes de poing	68 %
Sig-Sauer P226 9mm, dégâts 1D10	
• Armes de chasse	62 %
Winchester 1300, dégâts 4D6 / 2D6	

Défense :
Gilet pare balles en Kevlar type 5 – Protection : 16 / 6 – Gêne : -15 %

Notes : Le personnel de sécurité d'ABC est constitué d'anciens policiers et militaires. Beaucoup sont des Blackfoot et habitent la réserve. Les autres sont issus du Montana voisin. Il y a 48 gardes au total, qui travaillent en 3 équipes de 16 hommes. Ce sont des Américains moyens. Toutefois il y a un trio de gardes de confiance, qui ne sont pas de la région et qui ont été recrutés par Deschiel et participent aux opérations illégales. Ce sont eux qui ont nettoyé les traces de l'incident et qui ont mis les sujets d'expérience dans le Labo 6. Ils participent aussi à la recherche du voleur et à la suppression d'éventuelles fuites. Si on les paye suffisamment ils tueront quiconque est une "fuite". Leurs noms sont Fred Brice, Clayton Douglas et Jim Searls. Tous les trois passent leur temps libre au Casino de la Tribu Blackfoot à Cut Bank, en buvant, jouant. Ils sont très aisément repérables.

Chien de sécurité d'ABC type

Il y a un total de 48 chiens utilisés pour patrouiller le site de Gemstone. Ils patrouillent seuls dans le couloir à chien situé entre les grillages interne et externe. Ils sont accompagnés lors des patrouilles à l'intérieur du site même.
FOR 7 TAI 7 CON 12
DEX 13 POU 7 PV 10
Mouvement : 8
Impact : -2
Compétences : Écouter 75%, Sentir 90%
Attaque : Morsure 55% - Dégâts :1D6

EXPRESS MAIL
UNITED STATES POSTAL SERVICE™

POST OFFICE TO ADDRESSEE

EJ359981010US

ORIGIN (POSTAL USE ONLY)		
PO ZIP Code: 59417	Day of Delivery: [X] Next [ ] Second	Flat Rate Envelope [ ]
Date In: Mo. Day Year	[X] 12 Noon [ ] 3 PM	Postage: $ 36.23
Time In: [X] AM [ ] PM	Military: [ ] 2nd Day [ ] 3rd Day	Return Receipt Fee
Weight: 6 lbs. 12 ozs.	Int'l Alpha Country Code	COD Fee / Insurance Fee
No Delivery: [X] Weekend [X] Holiday	Acceptance Clerk Initials: B.R.	Total Postage & Fees: $ 36.23

DELIVERY (POSTAL USE ONLY)		
Delivery Attempt: Mo. Day	Time: [ ] AM [ ] PM	Employee Signature
Delivery Attempt: Mo. Day	Time: [ ] AM [ ] PM	Employee Signature
Delivery Date: Mo. Day	Time: [ ] AM [ ] PM	Employee Signature
Signature of Addressee or Agent: X		
Name - Please Print: X		

Mailing Label

CUSTOMER USE ONLY

METHOD OF PAYMENT:
Express Mail Corporate Acct. No.
Federal Agency Acct. No. or Postal Service Acct. No.

[X] WAIVER OF SIGNATURE (Domestic Only) Additional merchandise insurance is void if waiver of signature is requested. I wish delivery to be made without obtaining signature of addressee or addressee's agent (if delivery employee judges that article can be left in secure location) and I authorize that delivery employee's signature constitutes valid proof of delivery.
NO DELIVERY [X] Weekend [X] Holiday — Thomas Iron Shirt — Customer Signature

FROM: (PLEASE PRINT) PHONE ( )
THOMAS IRON SHIRT
P.O. BOX 96251
BLACKFOOT RESERVATION, MT
59417

TO: (PLEASE PRINT) PHONE ( )
FIONA LIN-WEI
c/o THE ECOTOPIAN
121 LORELEI
BERKELEY, CA
94701

PRESS HARD. You are making 3 copies. FOR PICKUP OR TRACKING CALL 1-800-222-1811 www.usps.gov EMS

Aide de jeu 2

Second test réussi : Personne à l'EPA ou à l'OSHA ne sait vraiment ce qui est produit sur le site puisque les inspections ne sont pas autorisées si elles n'ont pas obtenu l'aval du service de protection de l'environnement du Conseil tribal et d'ABC. La dernière visite consultative de l'EPA a nécessité deux mois de négociation. Ils n'ont constaté aucune violation des normes EPA ou OSHA, mais cette inspection remonte à décembre de l'année dernière. L'inspection de cette année n'a pas encore été prévue, mais elle nécessitera des délais tout aussi importants.
Troisième test réussi : Donnez aux joueurs le plan de la carte de la page 263.

Le colis

Le colis postal aérien présentent trois indices importants : l'adresse du destinataire, l'adresse de l'expéditeur et la date d'envoi (à déterminer vous-même). Ces renseignements sont dans l'aide de jeu N°2 ci-dessus.

L'adresse du destinataire

Le colis était destiné à Fiona Lin-Wei, *L'Ecotopiste*, Berkeley, Californie.

L'Ecotopiste

L'Ecotopiste a un site internet à www.l-ecotopiste.org. C'est un magazine bimensuel consacré à l'activisme environnementaliste. Le site internet dit qu'il a été créé en 1992. Le magazine se vend par abonnement et dans les magasins de presse des grandes agglomérations. Si les investigateurs s'en procure une copie ils trouveront un magazine tout à fait professionnel de 32 pages par numéro, imprimé sur papier journal. Il est essentiellement consacré aux événements de la côte Ouest, mais comprend des brèves sur le sujet écologique du monde entier. Le dernier numéro traite d'une chasse à la baleine légale entreprise par la tribu Makah de l'état de Washington et qui a été interrompue par les activistes de l'organisation Sea Shepperd (les bergers de l'océan).
Si les investigateurs ont accès aux bases de données du FBI, ils pourront apprendre que le FBI pense que *L'Ecotopiste* a peut-être des projets criminels. Certains membres de *L'Ecotopiste* font partie de Earth First (Terre d'Abord), PETA (People for the Ethical Treatment of Animals ;Regroupement pour un Traitement Ethique des Animaux), ALF (Front de Libération Animale) et Gradual Human Extinction (Extinction Progressive de la race Humaine grâce à un contrôle à 100% de la natalité). Tous ces groupes sont connus pour leur activisme comprenant des activités criminelles. Plusieurs des membres ont des casiers judiciaires, souvent pour détention de drogues légères, violations de propriétés et harcèlement de compagnies, de laboratoire et autres sites qui abritant des activités chimiques ou pratiquant les expérimentations sur les animaux. Le FBI suspecte certains membres de *L'Ecotopiste* de fournir les fonds aux activistes qui harcèlent et sabotent les industries que *L'Ecotopiste* qualifie de criminelles.

Fiona Lin-Wei

Une recherche sur le serveur d'information criminelle nationale du FBI révèle que Fiona Lin-Wei de Berkeley, Californie, a un casier et une histoire criminelle en tant qu'extrémiste de l'écologie. Née le 3 août 1971, Lin-Wei est d'origine écossaise et chinoise. Elle a été à l'école de journalisme de 1989 à 1992, date à laquelle elle a été expulsée suite à son inculpation pour cambriolage, vol caractérisé et félonie. Cette inculpation a fait suite à son intrusion avec trois autres militants d'ALF dans un laboratoire étudiant les effets du manque de sommeil sur les primates. Les voleurs d'ALF ont libéré les primates et les ont confiés à d'autres membres inconnus d'ALF pour qu'ils les protègent. Elle est aussi membre de PETA et est actuellement employée par *L'Ecotopiste* comme éditrice. En 1995 Lin-Wei a été arrêtée pour agression après avoir aspergé au gaz lacrymogène un homme qui d'après ses dires l'avait agressée. Les témoignages à ce sujet sont contradictoires. Cette inculpation a été abandonnée après que la victime ait donné une fausse adresse et qu'elle soit restée introuvable. En 1996, elle a de nouveau été arrêtée pour agression après avoir projeté du gaz lacrymogène sur le directeur d'une usine de peinture à Oakland qui était en pleine dispute avec des travailleurs immigrés. Elle a écopé de travaux d'intérêt général et d'une évaluation psychologique.

Note : L'évaluation psychologique a été menée par des psychologues d'état et est protégée par le secret médical. Le seul moyen d'obtenir le rapport est par l'utilisation de moyens illégaux. Corruption de l'archiviste, piratage informatique ou cambriolage du Service Psychiatrique d'Etat de Oakland. Voici un résumé du rapport :

D'après son psychologue, Fiona Lin-Wei a «un sérieux problème de contrôle de sa colère». Elle n'a aucune confiance en elle-même, aussi bien physiquement que mentalement. Ce manque de confiance se manifeste souvent par des attitudes agressives. Lorsque ses convictions morales ou intellectuelles sont mises à mal, Melle Lin-Wei répond par l'intimidation physique. Si on essaye de répondre à ces intimidations physiques en adoptant un comportement similaire cela débouche systématiquement sur un accès de violence. Le rapport recommande que Melle Lin-Wei suivent un cours de 26 semaines de contrôle des pulsions colériques.

L'adresse de l'expéditeur

L'adresse de l'expéditeur est notée à Thomas Iron Shirt, à une boîte postale située dans la réserve des indiens Blackfoot dans le Montana. Une recherche sur le serveur d'information criminelle nationale du FBI indique la présence d'un William Thomas Iron Shirt, habitant de la réserve des indiens Blackfoot dans le Montana. Il est né le 23 mars 1977, a été inculpé pour vol à l'étalage, cambriolage et violation de propriété privée six fois en tant que mineur et deux fois depuis qu'il est majeur. Sa dernière adresse connue est celle de son père, Robert Iron Shirt dans la réserve des indiens Blackfoot.

Les services postaux n'ont aucune boîte postale au nom de Thomas Iron Shirt. En fait même le numéro de la boîte postale ne correspond à rien.

Le cachet de la poste

Le colis fut cacheté à Great Falls, Montana. Avec l'aide de Baldwin, les investigateurs peuvent obtenir – par envoi rapide naturellement – une copie de la bande de surveillance datant de la nuit de l'envoi. L'expéditeur est un homme mince, blond, de type caucasien, vêtu de façon décontractée. À partir de cette bande, les investigateurs pourront facilement obtenir une photo de l'homme dont ils apprendront plus tard l'identité : le Dr. Arnold Crisp.

Fiona Lin-Wei

Championne irritante des masses silencieuses, Fiona est une fanatique dévouée qui n'a rencontré que quelques succès mineurs jusqu'ici. Avoir une cause à défendre la préserve des tâches mondaines comme payer ses factures ou faire sa lessive Femme d'une forte personnalité, elle affrontera toute opposition avec beaucoup d'hostilité. Elle a beau être végétalienne et embrasser les arbres, elle transporte toujours un arsenal d'armes non létales. Elle a même fait de la boxe pendant un temps. Étrangement, si elle vient à être confrontée à Galt, les bombes de gaz paralysant ou au poivre de Fiona auront plus d'effet contre lui que tout un chargeur de balles de 9mm.

Il sera difficile d'amener Fiona à faire confiance aux investigateurs. Toutefois, s'ils parviennent à vaincre sa nature suspicieuse, elle pourrait faire une alliée intéressante pour Delta Green. Fiona est très impliquée dans la théorie écologiste du complot. Elle a des sources d'information assez marginales pour être utile à Delta Green lorsque des activités du Mythe sont détectées parmi les sous-cultures politiques.

Les autres membres de l'équipe

Aucune statistique de jeu n'est donnée pour le reste de l'équipe, mais ces courtes descriptions pourront être utiles au Gardien quand il aura besoin de PNJ pour peupler les bureaux de l'Ecotopiste.

- Karen Czachowski : Rédactrice ; Ex chimiste de l'EPA et éco-alarmiste
- Trish Joseph : Rédactrice ; végétarienne, trotskiste, poète et lesbienne radicale.
- Michelle Mc Gregor : Responsable du marketing ; étudiante à temps partiel, sous payée pour une bonne cause.
- Keith Bass : Pigiste ; socialiste débraillée, Che Guevara de l'écologie.
- Katherine Hawkins : Pigiste ; Petite fille riche, future Patty Hearst.
- Colleen Harper : Responsable de la Production, étudiante et rédactrice-assistante, les potins de UC-Berkeley.
- Manuela Klick : Assistante de la responsable de la production, étudiante allemande dans le cadre d'un échange et membre du Parti Vert.
- Dana Gastineau : Chercheuse de photos et responsable des abonnements, récemment diplômée de l'UC Berkeley.
- Shana Vandermade : Maquettiste, artiste affamée, payant ses facture et souffrant pour son art.
- Dwight Jenkins : Réceptionniste, écologiste à temps partiel et dragueur à temps plein.



Fiona Lin-Wei.

Rédacteur en chef de l'Ecotopiste et activiste écologiste, 26 ans.
Type : Chinoise

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de Vie 13
Santé Mentale 70

Compétences

Athlétisme 76 %
Baratin 43 %
Conduire moto 63 %
Négociation 41 %
Persuasion 52 %
Photographie 71 %
Psychologie 31 %
Sciences de la vie
Histoire naturelle 72 %
Vigilance 52 %

Langues

Anglais 95 %
Chinois 80 %
Espagnol 43 %

Combat

- Bagarre 63 %
  Poing américain en bronze, dégâts 1D4+1 + impact
- Armes exotiques
  Bombe au poivre 27 %
- Armes de poing 61 %
  Pistolet électrique, dégâts Spécial

L'écriture

Si des exemplaires de l'écriture du Dr. Crisp sont obtenus, un test réussi de Graphologie permettra d'établir que le Dr. Crisp a bien rédigé l'adresse du colis et remplis le formulaire d'expédition expresse. Un test réussi de Graphologie indiquera également que le rédacteur subissait une tension mentale importante au moment où il remplissait le formulaire et rédigeait l'adresse. À la discrétion du Gardien, la Graphologie peut révéler d'autres caractéristiques du rédacteur : un mâle, âgé de 30-40 ans, universitaire, probablement de la côte Est.

L'Ecotopiste

Comme mentionné précédemment, une amie de Delta Green, le Dr. Nadja Fulani a des liens avec le campus de l'UC-Berkeley. Elle peut fournir aux investigateurs certaines informations sur *L'Ecotopiste* avant qu'ils ne débarquent dans les bureaux du magazine.

Le Dr Fulani est professeur d'Anthropologie à l'UCLA et l'une des alliées les plus loyales de Delta Green, ayant rejoint l'organisation alors qu'elle était encore officielle. Le Dr Fulani rend service à Delta Green en fournissant des renseignements sur les cultes et les sociétés secrètes, nouveaux et anciens, tout en poursuivant ses propres recherches anthropologiques.

Elle pourra renseigner les investigateurs au sujet de *L'Ecotopiste* puisque elle y est abonnée et détient de nombreux anciens numéros. Elle sera heureuse de s'en séparer temporairement si on lui en fait la demande. (On peut trouver quelques articles sur le site web de *l'Ecotopiste*, mais il leur reste à mettre tout leur catalogue en ligne)

Lire les articles de Fiona Linn Wei dans les numéros parus de *l'Ecotopiste* prendra trois heures. Ensuite, un test réussi de Psychologie indiquera les éléments suivants :

L'auteur, Mlle Lin-Wei est profondément convaincue. Elle est tout à fait dévouée à la cause écologiste, de façon presque religieuse. Elle est une adepte de l'Hypothèse Gaia, qui estime que la terre est un organisme vivant et respirant. Dans les derniers numéros de *l'Ecotopiste*, elle a commencé à faire référence à la Terre comme « Mère Gaia ». Son style journalistique est inspiré et irrésistible. À travers ses éditoriaux et ses articles s'expriment des idées et une philosophie d'extrême gauche. Elle affirme souvent que le choix entre les deux grandes formations politiques n'est pas un véritable choix, mais elle s'attache tout particulièrement à diaboliser les administrations Reagan et Bush qui sont, pour elle, caractérisées par une domination de « fanatiques chrétiens fondamentalistes, patriarcaux et bellicistes que leurs rapacités voraces pousse à suivre une politique aux dépends des femmes, des gens de couleurs et des couches sociales économiques « inférieures » ». Elle est très soupçonneuse envers le gouvernement fédéral et plus l'agence est importante, plus elle est méprisante. Elle admire les fauteurs de troubles anti-corporatistes qui harcèlent les destructeurs de l'environnement et dévoilent leurs méfaits.

Les bureaux

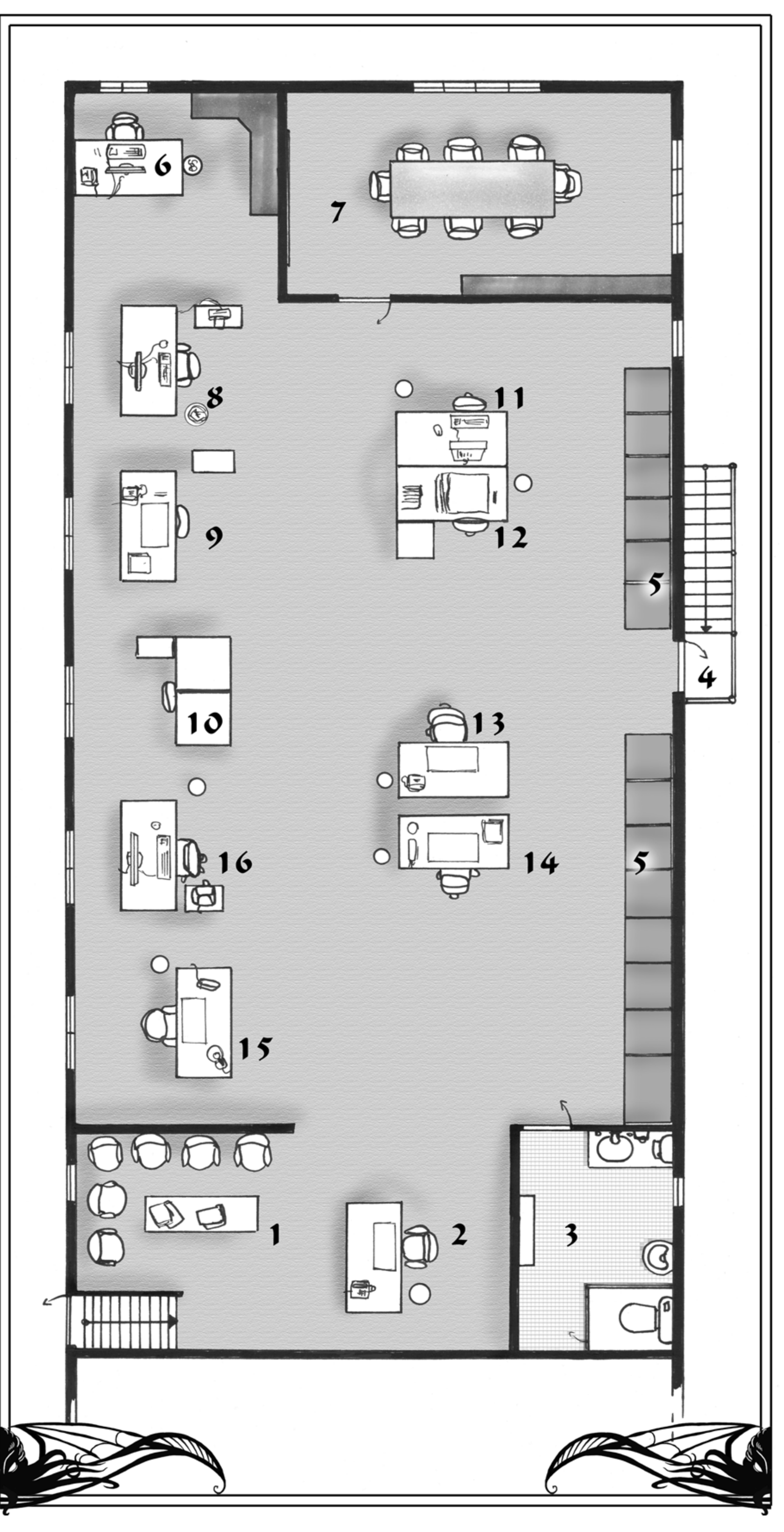
Les bureaux de *l'Ecotopiste* sont au deuxième étage au-dessus d'un restaurant bio (Eagle Roost) et d'un café-librairie (Bay Lights Books) à moins de 4 pâtés de maison de l'Université de Californie à Berkeley. Les investigateurs ne seront vraisemblablement pas à leur place dans cet environnement.

L'intérieur encombré des bureaux est bien éclairé grâce à une grande baie vitrée et une verrière. La zone de travail est une seule grande pièce, dont les murs sont bordés d'étagères de classement et le sol occupé par une demi-douzaine de bureaux sur lequel s'entassent des ordinateurs, de la paperasserie et tout un bric-à-brac. Les murs sont couverts d'affiches de GreenPeace et d'Earth First. Des plantes décorent les étagères et les bureaux. Le bureau le plus proche des escaliers tient lieu de bureau d'accueil. Les investigateurs seront accueillis par Dwight Jenkins, un jeune homme portant barbe et lunettes. Dwight étudie les sciences politiques à UC-Berkeley et travaille à temps partiel à *l'Ecotopiste*, principalement pour rencontrer des filles. Il se montrera soupçonneux vis-à-vis d'agents fédéraux et un test de Baratin ou de Discussion sera nécessaire pour lui faire admettre que Fiona Lin-Wei est au bureau – en fait, elle est installée au bureau le plus éloigné, observant calmement les investigateurs.

Dwight réagira mieux face à des investigatrices, elles pourront ajouter leur APP à leur compétence. Un test de Crédit sera inutile dans un contexte aussi anti-establishment que celui de l'*Ecotopiste*.

Fiona, quant à elle, sera très intéressée par une rencontre avec les investigateurs, surtout parce qu'elle souhaite leur soutirer des informations et découvrir ce sur quoi ils enquêtent ; si Dwight leur fait barrage, il est possible qu'elle intervienne et se présente d'elle-même. Elle ne les rencontrera pas seule, surtout s'il y a plus d'un investigateur. En fait elle essaiera d'impliquer toute l'équipe dans tous les entretiens que les investigateurs essaieront d'avoir : elle ne veut surtout pas perdre l'avantage dans une confrontation avec les fédéraux.

Il sera extrêmement difficile pour les investigateurs de conduire leur entretien alors que les autres membres du personnel ne cesseront de les interrompre avec des questions, des demandes de mandat (lequel n'est pas nécessaire tant que les investigateurs ne souhaitent pas ouvrir une enquête officielle), et des commentaires désobligeant sur Wako et le Ruby Ridge. Lin-Wei prendra



Les bureaux de L'écotopiste (premier étage)

1 - Réception

2 - Bureau de la réception (Dwight Jenkins)

3 - Salle de repos

4 - Sortie de secours sur ruelle

5 - Classeurs

6 - Bureau de Karen Czachowski

7 - Salle de repos et de réunion

8 - Bureau de Lin Wei

9 - Bureau de Michelle McGregor

10 - Bureau de Trish Joseph

11 - Bureau de Keith Bass

12 - Bureau de Katherine Hopkins

13 - Bureau de Colleen Harper

14 - Bureau de Manuela Klick

15 - Bureau de Dana Gastineau

16 - Bureau de Shana Vandermade



Sergent Détective Wallace Red Crow

Flic honnête dans un monde malhonnête
Age : 41 ans
Type : Blackfoot

Education : Royal Military Academy de Sandhurst ; entraînement SAS
Profession : Chef du service des Affaires Internes de PISCES (PIA)

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	41 %
Conduite automobile	55 %
Contacts & Ressources	60 %
Écouter	49 %
Équitation	51 %
Interroger	57 %
Métier	
Utilisation de corde	58 %
Orientation	41 %
Persuasion	32 %
Pister	47 %
Psychologie	53 %
Sciences humaines	
Droit 26 %	
Trouver Objet Caché	45 %
Vigilance	50 %

Langues

Anglais	89 %
Blackfoot	61 %

Combat

• Bagarre	59 %
• Boxe anglaise	40 %
• Armes blanches	64 %
Poignard Bowie, dégâts 1D6+2 + impact	
• Armes de poing	61 %
S&W M1935, dégâts 1D8+1D4	
• Armes d"épaule	66 %
Ruger mini 14, dégâts 2D8	

les investigateurs de haut et affichera ses soupçons. Les compétences Marchandage, Baratin, Discussion seront réduites de moitié. Si les investigateurs laissent échapper qu'ils ont intercepté un colis qui lui était destiné, elle leur demandera à le récupérer. Un refus la poussera à entreprendre des poursuites légales contre le Service d'Inspection des Postes. Plus tard, elle pourrait essayer de suivre les investigateurs ou les photographier pour illustrer un article pour le magazine (« Des agents fédéraux confisquent des preuves. Descente aux bureaux de *l'Ecotopiste* »). Cela pourrait se montrer très embarrassant pour des agents de Delta Green. Toutefois, elle ne les harcèlera plus une fois qu'ils auront quitté Berkeley.

En fait, Lin-Wei n'a pas grand chose à apprendre aux investigateurs. Son seul contact avec l'expéditeur du colis eut lieu lorsqu'il l'appela le 8 septembre pour lui demander ce qu'elle avait pensé du colis. Quand elle lui répondit qu'elle ne savait pas de quoi il parlait, son interlocuteur anonyme paniqua (Oh mon Dieu ! Oh mon Dieu ! ») et raccrocha. Elle ne connaissait pas le Dr. Crisp au lycée et ne reconnut pas sa voix, pas plus qu'elle ne pourrait reconnaître son écriture.

Entrer par effraction

Une enquête dans l'Appel de Cthulhu ne serait pas complète sans un petit cambriolage et il est très probable que les investigateurs souhaitent entrer par effraction dans les bureaux de l'*Ecotopiste* afin de chercher des indices. Il y a en effet une piste importante ici – la liste des abonnés – mais il faudra que les investigateurs spécifient qu'ils recherchent cette liste.

Tous les membres de l'équipe, sauf Dwight Jenkins ont un Macintosh sur leur bureau. Les ordinateurs sont protégés par un simple système de mot de passe qui peut être franchi par un test réussi en Informatique (relancer le système tout en maintenant la touche « shift » enfoncée pour désactiver les extensions fera l'affaire). Une fois dans le système, ils pourront copier toutes les données et les passer au crible.

Wallace Red Crow

Le détective Wallace Red crow est un officier honnête et juste dans un environnement qui encourage la corruption. Toutefois, il n'est pas un croisé. Il veut juste faire son travail et garder propre son petit coin d'univers. Alors qu'il est personnellement incorruptible, il n'est pas intéressé par faire le ménage parmi ses collègues qui ne sont pas aussi honnêtes. Cependant, Red Crow déteste la brutalité et la violence et s'opposera à un collègue qui blessera ou maltraitera quelqu'un de façon illégale. Red Crow aidera les investigateurs jusqu'à un certain point mais ne souhaitera pas être directement impliqué car cela pourrait signifier la perte de son propre travail. Il peut risquer sa propre personne mais pas sa carrière. Mais si on lui donne la preuve qu'ABC est impliquée dans un kidnapping et des expériences humaines (même sur quelqu'un d'aussi mauvaise réputation que Tommy Iron Shirt) il fera tout ce qui est en son pouvoir pour livrer ABC à la justice et sa carrière sera condamnée.

L'indice important est dans l'ordinateur de Dana Gastineau, l'employée chargée de tenir à jour la liste des abonnés. Le seul abonné du Montana est le Dr Arnold Crisp, dont l'adresse est un numéro d'appartement dans le complexe d'Amalgamated Bio-Carb.

Cette information combinée à la description de l'expéditeur au Bureau de Poste du Montana donnera aux investigateurs le coup d'envoi orné d'un beau ruban de Noël. À présent, les investigateurs doivent décider comment attaquer la phase suivante de leur enquête : jeter un œil dans le complexe de Gemstone.

La Réserve

Après Berkeley, les investigateurs souhaiteront remonter la trace du colis à la Réserve Indienne des Black Foot et à ABC. Les investigateurs peuvent se rendre à la Réserve et à sa capitale, Browning, Montana comme ils le souhaitent. Ils peuvent trouver un vol commercial pour l'aéroport régional de Great Falls. Un transport militaire pourrait les amener à la base aérienne de Malstrom Air Force, située juste à l'extérieur de Great Falls. De là, les investigateurs pourront louer un véhicule et conduire jusqu'à Browning. Le bureau régional du FBI le plus proche est à Salt Lake City, Utah mais il y a un petit bureau à Helena, la capitale du Montana.

Browning, Montana est situé dans les Rocheuses, non loin du Parc national Glacier. Les décors de cette région sont parmi les plus époustouflants d'Amérique du Nord. Les gardiens devraient décrire avec éloquence le ciel incroyablement bleu, les pics enneigés et les lacs clairs comme des miroirs.

La capitale tribale n'est pas vraiment une métropole – la population de Browning ne dépasse pas 1200 âmes. Elle représente toutefois la plus importante densité de population dans la réserve. Environ 7000 indiens Black Foot vivent dans la réserve qui s'étend sur une zone de 3000 miles carré. La population autour de Browning est étroitement soudée. Chacun a au moins un lien passé avec tous les autres. Le taux de crimes violents est très bas dans la réserve excepté lorsque l'alcool est impliqué. Les rixes de bar, les violences conjugales, la conduite en état d'ébriété et l'ivresse sur la voie publique ne sont pas rares. Les agressions, le trafic de drogue et les violences liées à la consommation de drogues sont inconnues. La ville est assez prospère, avec un bon taux de tourisme et quelques industries locales (une usine de crayons et le complexe d'ABC). Bien que le gros de l'économie de la réserve vienne de l'élevage, du gaz naturel et de l'exploitation pétrolière, l'usine de production Gemstone d'ABC est toujours le plus gros employeur de la réserve.

Les investigateurs, n'étant ni des locaux ni des indiens seront très visibles dans cet environnement. Ils attireront rapidement l'attention sauf s'ils se font passer pour des touristes.

Great Falls Montana

1,5 km
Vers l'ABC
Vers la base aérienne de Malmstrom
Northwest Bypass
15
87
89
3rd Street North West
Park Drive North
Central Ave. West
5th Ave. North
2nd Ave. North
5th Ave South
5th Street South
14th Street North
MISSOURI RIVER
2nd Street South
13th Street South
26th Street South
Deaconess Medical Center

Missoula, Montana

1,5 km
Vers l'aéroport international de Missoula
Vers l'ABC
St. Patrick Hospital
Loto Street
12
90
93
North Russell Street
South 3rd Street West
South 2nd Street West
S. Russell Street
Arthur Avenue
South Higgins Avenue
Bancroft Street
Community Medical Center



David Bird Rattler

Ancien président du Conseil Tribal et ancien informateur du FBI
Age : 76 ans
Type : indien Blackfoot

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	04	Endurance	20 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	04	Puissance	20 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	21	Connaissance	95 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	07
Santé Mentale	80

Compétences

Athlétisme	46 %
Baratin	32 %
Comptabilité	49 %
Conduire automobile	34 %
Contacts & Ressources	69 %
Crédit	79 %
Équitation	72 %
Médecine vétérinaire	39 %
Métier	
Utilisation de corde	61 %
Négociation	64 %
Persuasion	82 %
Premiers soins	42 %
Psychologie	42 %
Sciences de la vie	
Histoire naturelle	47 %
Sciences humaines	
Légendes Sihasapas	41 %

Langues

Anglais	99 %
Blackfoot	77 %
Crow	37 %

Combat

• Armes d'épaule	50 %
Ruger mini 14, dégâts 2D8	

L'option COINTELPRO

Cette option a été utilisée par des joueurs-testeurs qui décidèrent d'utiliser la méthode des « Clandestins » pour cette opération.
COINTELPRO fait référence au programme de contre-espionnage domestique du FBI depuis les années 60. Annulé par J Edgar Hoover en 1972, COINTELPRO fut chargé d'infiltrer et de saper ce que Hoover voyait comme des organisations influencées par le communisme pour miner l'Amérique. Les cibles du COINTELPRO incluaient des menaces aussi bien réelles qu'imaginaires comme le Dr Martin Luther King, le NAACP, le Ku Klux Klan, le Parti Communiste Américain, le Parti Nazi Américain, les Black Panthers, et un assortiment d'opposant à la guerre du Viet Nam.
Une de ces cibles était le AIM (Mouvement des Indiens d'Amérique).
Un aspect de COINTELPRO était le recrutement d'informateurs et d'agents provocateurs, dont la plupart sont toujours là aujourd'hui, vivant leur vie. Bien que COINTELPRO ait été annulé en 1972, le FBI ne jette jamais rien. Les listes de ces informateurs et de ces agents sont toujours disponibles, en particulier pour ceux qui ont des liens avec Delta Green.
Six anciens informateurs du COINTELPRO jadis infiltré dans l'AIM vivent aujourd'hui dans la réserve des Indiens Sihasapas. Sur les six, quatre sont « sortis du placard », ont avoué leur implication comme informateur du FBI et ont fait la paix avec leurs amis, leurs familles et leurs anciens associés de l'AIM.
Deux d'entre eux n'ont rien dit.
David Bird Rattler et Carl Mad Plume feront tout pour garder secrète leur ancienne affiliation même si elle est terminée depuis plus de 25 ans. Les investigateurs pourraient faire pression sur ces deux anciens informateurs pour obtenir des renseignements sur Browning et ABC, aidant l'équipe à garder profil bas.

David Bird Rattler

Il y a 25 ans, David Rattler fit une chose stupide. Il pensa qu'il pourrait jouer le FBI et l'AIM l'un contre l'autre pour des gains personnels et politiques. En aidant l'AIM et en travaillant comme informateur pour le FBI, Bird Rattler pensait qu'il serait capable d'en sortir quelque chose d'intéressant. Jusqu'à un certain point, il avait raison. Il entra dans les bonnes grâces des radicaux tribaux qui soutenaient l'AIM ainsi que du gouvernement tribal qui s'était étroitement lié aux agents COINTELPRO du FBI. Toutefois, il devint rapidement évident que le FBI n'entendait pas partager la loyauté de ses informateurs avec qui que ce soit. Bird Rattler fut contraint de dénoncer plusieurs amis membre de l'AIM et les informations qu'il donna au FBI conduisit deux hommes a être jugés pour délits fédéraux. Bird Rattler mena une carrière politique tribale réussie et fut président du Conseil Tribal de 1984 à 1988. Il se retira de la politique en 1990 et vit dans son ranch près de Cut Bank, Montana. Il est devenu relativement riche en vendant le pétrole et le gaz des terrains qu'il possède à l'est de la réserve.
Mais aujourd'hui, Bird Rattler est vraiment mal dans sa peau. Il se sent toujours coupable de ses trahisons. Aussi, en politique il a tout fait pour se racheter en étant scrupuleusement honnête. Il inclut dans son programme tout ce qu'il put pour améliorer les conditions de vie dans la Réserve et tenir le gouvernement fédéral à l'écart. Aujourd'hui, il commence à croire qu'il n'aurait pas dû abandonner la politique, surtout depuis l'arrivée d'ABC. Bird Rattler voit que la corruption augmente dans la Réserve et s'inquiète des dangers que représentent les opération d'ABC pour la santé.
Bird Rattler sera mécontent de voir les investigateurs se présenter à sa porte mais sera désireux de coopérer si les investigateurs établissent clairement qu'ils veulent enquêter sur ABC. Bird Rattler a de nombreux contacts dans la réserve tout entière. Son nom et sa réputation ont toujours grand poids auprès de ses anciens administrés. Il connaît le détective Wallace Red Crow et pourra lui recommander les investigateurs. Bird Rattler connaît aussi la réputation de coureur et de voleur de Thomas Iron Shirt : Iron Shirt mit enceinte une des petites-nièces de Red Crow et la laissa tomber.

Les investigateurs peuvent suivre deux directions une fois qu'ils sont à la Réserve Blackfoot. Ils peuvent essayer de retrouver Thomas Iron Shirt le prétendu expéditeur du colis, ou ils peuvent enquêter sur le complexe d'Amalgamated Bio-Carb.

Qui est Thomas Iron Shirt ?

Si ce n'est pas déjà fait, les investigateurs vont probablement vérifier qui est Thomas Iron Shirt. Un contrôle à la police tribale donnera les informations déjà décrites dans « l'adresse de l'expéditeur ».

La police tribale

Poser des questions au sujet de Thomas Iron Shirt aux quartiers généraux de la police tribale mènera les investigateurs au sergent détective Wallace Red Crow qui dirige la section d'enquête sur les cambriolages et les biens volés, une section d'enquête d'une personne, il faut le préciser. Red Crow est un homme basané, massif au début de la quarantaine. Il s'habille de façon western : jeans et bottes de cow-boy. Red Crow s'intéresse à Iron Shirt et à sa bande car il suit la carrière criminelle d'Iron Shirt depuis que celui ci est un délinquant juvénile.
Thomas Iron Shirt n'était pas le gars le plus malin de la réserve. Il n'était pas le plus élégant. Il n'était pas le plus dur ni le plus méchant. Mais il combinait suffisamment ces

Les noms indiens des Sihasapas

Voici une liste de noms indiens Sihasapas dans laquelle le Gardien peut piocher pour créer rapidement un PNJ. Les prénoms chrétiens sont courants, de même que des noms de famille anglais ou espagnols.

Black Boy	Blood Indian	Buffalo Bull	Bull Child	Calf Shirt	Chewing-Black-Bones
Crowfoot	Curly Bear	Day-Rider	Eagle Ribs	Grey Eyes	Heavy Head
Heavy Runner	Heavy Shield	Medicine Snake	Night-Gun	Old Chief	Rides-at-the-Door
Scraping-White	Short Face	Three Calf	Two Guns	Weasel Tail	White Calf

quatre éléments pour se tailler la réputation d'un numéro un plein d'avenir parmi les mauvais garçons de la réserve. Il a laissé un long sillage derrière lui au lycée (et même au collège) et a causé des dégâts bien au-delà de quelques bagarres et actes de vandalisme laissés sans suite. Manquant de l'esprit d'entreprise nécessaire au trafic de drogue, il s'est tourné vers le vol.

Le détective Red Crow expliquera que Iron Shirt et ses deux incapables de copains Jacob Left Hand et Charles Low Horn sont suspectés d'une demi-douzaine de cambriolages dans des entreprises de Browning. Jacob Left Hand est un garçon modeste et pas trop brillant sans passé ni avenir en dehors du Département de Correction du Montana. Très influençable, il traîne avec Iron Shirt pour se sentir accepté et approuvé. Charles Low Horn était le bras droit d'Iron Shirt avant même qu'il soit renvoyé du lycée. Avec un caractère explosif et un goût prononcé pour la violence aveugle, Low Horn ne disait pas non quand Iron Shirt lui désignait ceux qu'ils voulaient punir ou intimider. Des trois lascars, Low Horn était celui qui avait passé le plus de temps dans la prison du comté.

Ces voyous avaient délaissé le vol de voiture et le cambriolage chez des particuliers pour s'attaquer aux commerces, cherchant des objets importants à revendre en dehors de la réserve – tout, des tondeuses à gazons, cuisinières à gaz, accessoires de sports, aux téléviseurs, chaînes stéréos et ordinateurs. Ensemble, ils ont tiré quelques milliers de dollars des biens qu'ils ont volés puis revendus à l'extérieur de la Réserve. Le détective Red Crow voulait les interroger au sujet d'un cambriolage chez le commerçant John Deere à Browning le 5 juillet dernier mais n'a pu trouver aucun des trois. En fait, il n'a pu trouver personne ayant vu Iron Shirt et ses deux larbins depuis la première semaine de juillet. Même la petite amie actuelle d'Iron Shirt, Lynn Crystal Stone, affirme ne pas les avoir vus. Elle dit peut-être la vérité puisque personne autour de Browning ne les a vus ensemble.

Le détective Red Crow espère sincèrement qu'ils ont mis les voiles et trouvé une autre juridiction où provoquer des ennuis. Il pourra donner aux investigateurs des indications sur les lieux à visiter et les personnes à interroger s'ils veulent marcher dans ses pas et chercher Thomas Iron Shirt et ses deux partenaires de délinquance.

Les familles

Le père de Thomas Iron Shirt, Robert Iron Shirt, vit toujours à la Réserve. Sa mère est morte dans un accident de voiture causé par l'alcool. Robert Iron Shirt était le conducteur. Un jury local refusa de le condamner et depuis, Robert continu de se saouler à mort. Il vit en parasite, buvant sa pension mensuelle d'invalidité. La maison est juste à l'extérieur de Browning et n'est guère plus qu'une masure dont la cours est jonchée de détritus divers. Il n'y a rien qu'il puisse dire aux investigateurs sur l'endroit où se trouve Thomas. Il se contentera de marmonner qu'il n'a pas vu « la petite ordure » depuis des mois. Toute relation entre eux a disparu des années auparavant. L'atmosphère dans la demeure de Iron Shirt reflète un désespoir absolu.

Les parents de Jacob Left Hand sont en meilleure forme. Leur cour n'est pas envahie de détritus, les dégâts de leur maison sont en réparation et la sœur aînée et le jeune frère de Jacob sont propres et bien nourris. Edgar Left Hand travaille dans un des ranchs locaux. Sa femme Loren reste à la maison avec les enfants. Les Left Hand sont des parents responsables qui espèrent désespérément le retour de leur

Carl Mad Plume

Carl Mad Plume n'avait que 21 ans quand il rejoignit l'AIM. Il vit cela comme un moyen de regagner un peu de respect de soi et un peu de confiance en son peuple. Malheureusement, il fut la cible d'une opération de « retournement de veste » du FBI. Les agents COINTELPRO du FBI fabriquèrent des preuves montrant que Mad Plume était un informateur du FBI. Ensuite, ils utilisèrent la peur de Mad Plume d'être tué si ses compagnons de l'AIM le prenaient pour un indic. À cause de ce procédé, Mad Plume devint un informateur du FBI.

Vingt cinq ans plus tard, Mad Plume est un petit éleveur de moutons dans les environs de Browning. Il a depuis fondé une famille et a deux grands fils. Il sera furieux de voir les investigateurs se présenter à sa porte. Tout talent relationnel sera divisé par deux si les investigateurs révèlent qu'ils travaillent pour le gouvernement. Toutefois, il sera désireux de coopérer si les investigateurs expliquent qu'ils enquêtent sur ABC. Mad Plume déteste ABC, la considérant comme un exemple de plus de l'exploitation de son peuple par les Blancs. Il a entendu des rumeurs sur des fuites chimiques et des employés délocalisés pour couvrir le fait. Il peut collecter quelques rumeurs pour les investigateurs et peut-être même poser quelques questions mais il n'est pas un enquêteur entraîné. Son utilité est limitée. Mais il sait bien des choses sur quiconque dans la ville et dans la Réserve. Et il pense savoir qui est dans la poche d'ABC et qui est honnête, dans le dernier cas, le détective Red Crow est premier sur la liste.



Carl Mad Plume

Éleveur de moutons et ancien informateur du FBI
Age : 48 ans
Type : indien Blackfoot

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	33 %
Conduire automobile	42 %
Contacts & Ressources	50 %
Crédit	29 %
Équitation	46 %
Métier	
Mécanique vétérinaire	43 %
Utilisation de corde	46 %
Négociation	37 %
Pister	34 %
Premiers soins	38 %
Sciences de la vie	
Histoire naturelle	54 %
Trouver Objet Caché	52 %
Vigilance	46 %

Langues

Anglais	72 %
Blackfoot	33 %

Combat

• Armes d'épaules	51 %
Springfield M1903-A3, dégâts 2D6+4	



Lynn Crystal Stone

Délinquante juvénile ingénue.
Age :18 ans
Type : Blackfoot

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	45

Compétences

Baratin	62 %
Conduire moto	73 %
Discrétion	44 %
Dissimulation	57 %
Écouter	61 %
Métier	
Pickpocket	61 %
Serrurerie	48 %
Se cacher	46 %
Trouver Objet Caché	67 %
Vigilance	40 %

Langues

Anglais	53 %

Combat

• Bagarre	26 %

Note : Lynn n'a pas inventé la poudre, sinon, elle ne gâcherait pas ses sentiments pour un opportuniste sordide comme Thomas Iron Shirt. Toutefois, elle a des tripes, de la détermination et assez de cervelle pour savoir quand elle doit tenir sa bouche fermée. Elle a joué au détective privé ces derniers mois et a une certaine avance sur les investigateurs. Grâce à sa carrière de délinquante juvénile et de voleuse de boutique, elle a acquis certains instincts naturels d'espion. Recrutée de manière appropriée, elle sera parfaite pour pénétrer ABC. C'est aussi une survivante et elle sera circonspecte si les investigateurs la mettent en danger. Avec un peu de chance, elle s'en sortira sans rencontrer son petit ami zombifié. Le Gardien s'assurera sans doute qu'elle ne sera pas aussi chanceuse.

fils. Ni eux ni leur famille n'ont vu Jacob depuis le 3 juillet. Toutefois, ils ne se font aucune illusion sur le genre de problèmes auxquels leur fils était mêlé. Edgar a tout tenté pour y mettre un terme, y compris battre Jacob mais le jeune homme a refusé de se tenir à l'écart de Tommy Iron Shirt et Charles Low Horn. Edgar est certain que Jacob s'est fait tuer.. « Jacob ne revient à la maison que lorsqu'il a besoin de quelque chose » déclarera-t-il, « et il n'a jamais disparu pendant plus de deux mois. Pour pouvoir se passer de nous pendant deux mois, il doit être mort… ». Sa femme Loren, espère que Jacob et ses amis ont simplement quitté la Réserve.

Le père de Charles Low Horn est actuellement un invité de l'État du Montana pour avoir tué un homme dans une rixe de bar en 1988. Il ne pourra être relâché sur parole qu'en 2013. La mère de Charles, Rebecca White Calf (elle utilise à présent son nom de jeune fille), est serveuse dans un café de Browning. Elle a peur de son fils Charles. Des années d'abus par un père violent ont modelé Charles à l'image de son père. Elle préfèrerait vraiment que Charles reste disparu. Elle se montrera peu coopérative face aux questions des investigateurs et prétendra ne pas parler anglais. Si le Détective Red Crow est avec eux, il les informera qu'elle ment en prétendant ne pas parler anglais. Cela l'affolera encore d'avantage et elle ne dira guère plus que le fait qu'elle n'a aucune idée de l'endroit où Charles se trouve. Elle ne l'a pas vu, ni sa camionnette depuis le 3 juillet.

Lynne Crystal Stone

En tant que petite amie la plus récente de Thomas Iron Shirt, Lynne Crystal Stone aura beaucoup plus d'informations sur ce qui s'est passé mais sera très réticente à faire part de ce qu'elle sait. Elle se fait toute petite depuis que Thomas, Jacob et Charles sont entrés dans le complexe de Gemstone et n'en sont jamais ressortis. Lynn est connue des services de polices locaux, en particulier du détective Red Crow et elle ne sera pas difficile à trouver. Elle vit seule dans une petite caravane dans les faubourgs de Browning.

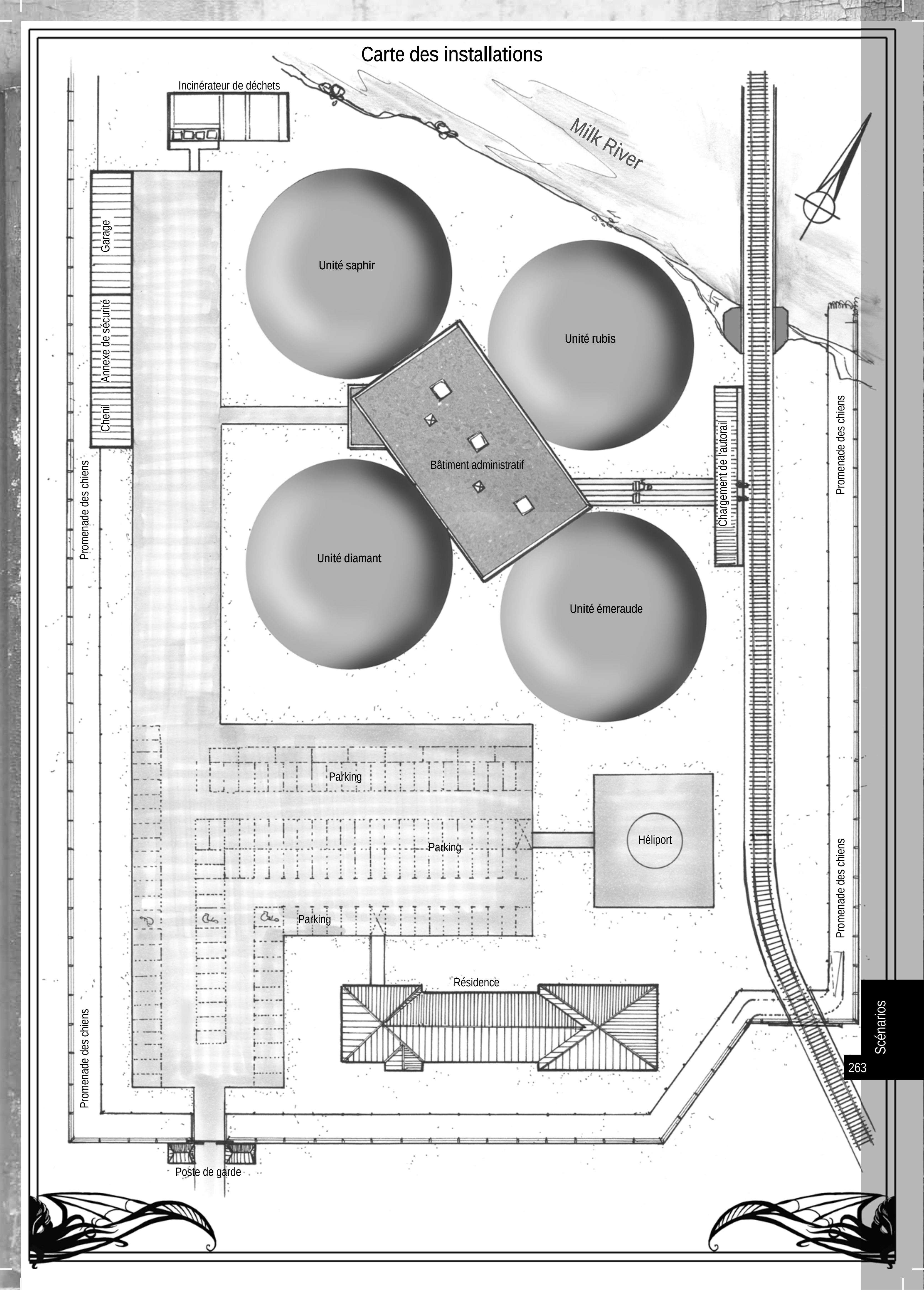
Lynn était investie à part entière dans le projet de cambriolage d'ABC la nuit du 4 juillet. Thomas avait choisi cette date parce que la plupart du personnel non amérindien serait en congé et que seule une petite équipe occuperait le complexe. Lynn vola pour eux des uniformes de travail et des cartes d'identification électroniques durant la préparation du cambriolage. Elle se procura aussi une vignette de parking qu'ils collèrent sur le camion de Charles Low Horn. Ensuite les trois apprentis maîtres criminels se dirigèrent vers l'usine. Quand ils ne revinrent pas le matin suivant, Lynn supposa qu'ils avaient été pris par les gardes du complexe et livrés à la police tribale. Craignant d'être impliquée dans le cambriolage mais également curieuse de savoir ce qui s'était passé, Lynn alla travailler le soir suivant sa dernière relève. Ce qu'elle découvrit la perturba au plus haut point. L'usine était fermée et la plupart des employés avaient été renvoyés chez eux. Elle put entendre les sirènes d'alarme et voir une activité frénétique autour du complexe Gemstone. Des camions citernes étaient rassemblés à l'ouest du complexe, aspergeant les bâtiments d'eau ou d'autre chose. Elle vit des hommes en «combinaison spatiale» à l'extérieur de l'usine. Les seuls employés travaillant étaient l'équipe de sécurité et les personnes détachées aux opérations de réparation et de contention.

Il devint rapidement évident que Thomas n'avait pas été livré à la police. Mais des rumeurs couraient au sujet d'une «autre» fuite chimique dans l'usine. Comme la plupart des autres employés, elle ne fut pas autorisée à retourner au travail avant le 6 juillet. Le 7 juillet, elle avait retrouvé assez de courage pour poser des questions sur Tommy, Jacob et Charles mais elle ne put trouver personne les ayant vu après le 3 juillet. Il lui vint à l'esprit que quelque chose d'incroyable s'était produit à ABC. D'une façon ou d'une autre, les gardes avaient tué les hommes et dissimulé les faits. Elle voulait désespérément savoir ce qui s'était passé à l'usine mais craignait d'aller voir les autorités tribales. En effet, dans la réserve, on est profondément persuadé que les idiots d'ABC font tout ce qu'ils veulent et qu'ils possèdent la police et le Conseil Tribal. Aussi décida-t-elle de jouer au détective et de résoudre l'affaire par elle-même. Elle a appris un grand nombre de choses sur les événements récents d'ABC.

Premièrement, elle a appris qu'une réorganisation avait eu lieu récemment à ABC. Après le 6 juillet, un grand nombre d'employés furent transférés au complexe d'ABC du Maryland. Après des semaines à garder ses oreilles ouvertes et sa bouche fermée, elle avait compris que les employés délocalisés étaient ceux qui travaillaient entre minuit et huit heure du matin dans l'unité de production Saphir ou au service de sécurité, en particulier tous ceux qui travaillaient la nuit du 4 juillet. Elle pense que les délocalisations font partie d'une couverture impliquant Saphir. Le vieux responsable de l'usine, Peter Hillinger, fut transférés en Corée du Sud et un type grimaçant nommé Ray Turner reprit son travail ; Turner emmena Joe Deschiel avec lui pour s'occuper de la sécurité.

Elle en est venu à la conclusion que la fuite de produit chimique et le cambriolage sont reliés. Peut-être que Tommy, Jacob et Charles ont provoqué la fuite ou peut-être qu'ils en ont juste été témoins. Elle pensent que ABC les a tués pour éliminer les témoins et a fait disparaître leurs cadavres dans l'incinérateur de détritus. Encore maintenant, elle essaye d'être prise dans l'équipe de nettoyage qui s'occupe des bureaux de Ray Turner afin d'en apprendre plus.

L'accord de Lynn pour partager ses informations avec les investigateurs et pour travailler avec eux dépendra de la façon dont



Carte des installations
Incinérateur de déchets
Milk River
Garage
Annexe de sécurité
Chenil
Unité saphir
Unité rubis
Bâtiment administratif
Unité diamant
Unité émeraude
Chargement de l'autorail
Promenade des chiens
Promenade des chiens
Parking
Parking
Parking
Héliport
Promenade des chiens
Promenade des chiens
Résidence
Poste de garde

Représentants de la loi

À divers moments de ce scénario, les investigateurs pourront faire appel à des représentant de la loi locaux ou fédéraux comme appui et soutien au cours d'une opération. Voici un échantillon de PNJ représentants de la loi qui pourront être utilisés pendant ce scénario.

Agent fédéral type

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Baratin	27 %
Bibliothèque	48 %
Comptabilité	20 %
Conduire automobile	62 %
Contacts & Ressources	53 %
Criminalistique	57 %
Discrétion	58 %
Écouter	52 %
Interroger	60 %
Métier	
Informatique	28 %
Psychologie	46 %
Sciences humaines	
Droit	54 %
Trouver Objet Caché	53 %
Vigilance	60 %

Langues

Anglais	70 %

Combat

• Bagarre	73 %
• Boxe anglaise	62 %
• Armes de poing	61 %
Sig-Sauer P226 9mm, dégâts 1D10	
• Armes automatiquess	66 %
Heckler & Koch MP5, dégâts 1D10	

Défense :
Gilet pare balles en Kevlar type 3 – Protection : 12 / 4 – Gêne : -10 %

ils la traitent. Elle pense que les autorités tribales sont achetées par ABC et elle se méfie en général des représentants de la loi ; toute tentative par des représentants de la loi d'interagir avec elle se fera à la moitié de la compétence utilisée. Toutefois, si les investigateurs partagent leurs informations avec elle – par exemple, s'ils leur montre le colis pour voir si elle reconnaît l'écriture manuscrite – elle sera plus désireuse de collaborer. Elle sera encore plus coopérative si les investigateurs suggèrent qu'il y a une chance pour que Tommy soit encore vivant. Avec les bons arguments, Lynn pourrait même être persuadée de récupérer des échantillons chimiques, de poser des micros ou même d'assister les investigateurs pour pénétrer dans l'usine. Elle travaille actuellement dans l'équipe de nettoyage de l'aile administrative.
Si la sécurité d'ABC attrape Lynn en train d'espionner pour le compte des investigateurs, ils l'interrogeront avec un polygraphe pour contrôler ses réponses. Une fois satisfait, Turner la renverra et la fera escorter en dehors du complexe. Il n'essayera pas de la tuer si il sait que les investigateurs rodent dans le coin – cela serait trop évident. À la place, il nettoiera le Labo 6, brûlant toute preuve physique (incluant les animaux et les humains zombifiés) et évacuera le personnel et les données de Saphir hors du Montana. Toutefois, si Turner n'est pas averti de la présence des investigateurs, alors il s'arrangera pour que Joe Deschiel et ses hommes fassent quitter la route à la mobylette de Lynntandis qu'elle rentrera chez elle. L'accident devrait être suffisamment violent pour lui être fatal…

Amalgamated Bio Carb.

Le complexe d'ABC Gemstone est à environ 30 km de Browning, Montana. La propriété est au bout d'une voie d'accès privée d'une longueur de 6 miles (un peu plus de 9 km) à partir de la Route du Comté 464. Le complexe est dans les 15 km de la frontière canadienne que les Blackfoot appellent toujours «la Ligne Médecine». La rivière Milk traverse le complexe et l'alimente en eau. Une voie de chemin de fer traverse la Milk et mène au Canada. La propriété est entourée d'une clôture externe d'environ 4m de haut surmontée par des barbelés tranchants et d'une clôture interne d'environ 3,5m de haut. Les deux clôture sont séparées par une zone de 9m de large. Des chiens de garde patrouillent la zone de nuit. Les clôtures entourent une zone d'environ 2 hectares.
Le complexe Gemstone est constitué d'un ensemble de 4 bunkers bas disposés en feuilles de trèfles autours d'un cinquième bâtiment central. Dans le bâtiment central se situent des bureaux administratifs, un traitement de données, 6 laboratoires de recherche, une cafétéria, un centre médical et des équipements de décontamination d'urgence. Chacun des 4 bunkers est une unité de production. Celle qui s'occupe du Saphir est au Nord-Ouest. Elle est à nouveau en service et tourne à plein rendement. Les trois unités de production - appelées Rubis, Diamant et Émeraude - sont engagées dans une production pharmaceutique légale. Il y a

Soutien et renforts

Il se peut que les investigateurs décident d'utiliser la force à grande échelle et qu'ils veuillent alors connaître les troupes dont ils disposent. Il y a plusieurs centaines d'agents fédéraux dans l'état du Montana qu'on peut rassembler en prenant du temps et en ayant des preuves solides. D'autres agents peuvent être appelés des états voisins, notamment le groupe des Opérations Spéciales des US Marshals. Il y a aussi bien sûr la police d'état du Montana. Toute tentative d'utiliser la Police du bureau des affaires indiennes, autrement dit la police tribale, mettra ABC au courant du raid.
La force la plus importante qui est à la disposition éventuelle des investigateurs n'est pas une force de police et n'opérerait pas dans sa juridiction : il y a 4 compagnies, de 120 soldats chacune, de la police militaire de l'USAF cantonnées sur la base aérienne de Malmstrom. Ce sont de bonnes troupes, car Malmstrom fait partie du Strategic Air Command et ses bombardiers sont équipés de bombes nucléaires, ce qui nécessite un dispositif de sécurité particulièrement serré. Ils utilisent des transports blindés, HMMWWs (ou Humvees) et ont des armes de soutiens lourdes telles que des mortiers et des mitrailleuses de calibre 50. Ils ont des hélicoptères de transport, utilitaires et d'intervention, mais ils n'ont pas d'hélicoptères de combat comme les Cobras ou les Apaches.
Le commandant de police de la base de Malmstrom, le colonel William Castor, est un sympathisant de Delta Green et est prêt à utiliser ses moyens pour soutenir une opération crédible des investigateurs de Delta Green donnant force de loi aux MP (policiers militaires) afin de contrer une menace majeure d'un groupe terroriste Nazi, par exemple, sur le point de faire sauter un site chimique et de polluer la rivière Milk (qui alimente d'ailleurs plusieurs réservoirs hors de L'État et au Canada). Avec de vraies preuves, qu'elles soient recevables au tribunal ou non, les investigateurs pourront obtenir l'aide sans réserve du commandant de la base, le général de brigade Randal Kaufman, qui ira même jusqu'à outrepasser son autorité et sa juridiction pour sauver des vies.

Centre de production (les 4 sont identiques)

3 étages (sorties + salle de contrôle uniquement au dernier étage)

Sas principal

Salle de contrôle

Le sol est fait d'un maillage en métal

Le mur extérieur en béton fait 1 mètre d'épaisseur

Haut Bas

Haut Bas

Escalier en spirale

Cuve de produits chimiques haute de 3 étages

Sas

Sas

Bas Haut

Bas Haut

L'espace libre est essentiellement couvert de câbles, tuyaux et fils électriques

Sas



Mise sur écoute d'ABC

Il y a deux façons de mettre sur écoute ABC : avec un mandat et sans. Si les investigateurs travaillent sans mandat, tout ce qu'ils peuvent apprendre n'est pas recevable devant un tribunal et s'ils sont découverts, ils peuvent être poursuivis pour écoutes illégales par une cour du Montana. S'ils veulent obtenir un mandat ils doivent procéder comme pour un mandat de perquisition décrit dans le chapitre "Le raid" p 268. Toutefois une écoute est plus facile à mettre en place pour le gouvernement, il sera donc plus facile d'obtenir un mandat, ajouter 20% à la tentative. Quelle que soit la manière, il y a plusieurs occasions d'écouter ABC.

Les lignes externes peuvent être écoutées en se branchant sur les câbles qui sortent de l'usine. Contrairement à la plupart du pays, les lignes téléphoniques de la réserve n'ont pas été remplacées par de la fibre optique. Tout ce dont les investigateurs ont besoin est d'une paire de pince crocodile, un téléphone et le matériel nécessaire pour filtrer les 20 à 30 lignes externes du site (s'ils ont un mandat ils pourront obtenir ce matériel auprès du FBI et sinon ils peuvent le demander à l'agent Drake). Réussir l'écoute nécessite un test de Réparation Électrique. Les investigateurs peuvent alors écouter toutes communications sortantes ou entrantes à Gemstone, ainsi que les communications par modems et télécopie. Malheureusement les investigateurs n'apprendront que peu de choses de cette manière, si ce n'est les horaires de présence de Turner à son bureau. Il se peut aussi que les investigateurs soient à l'écoute au moment où la Karotechia coupe les lignes externes du site juste avant leur assaut la nuit du 15 septembre, ce qui leur indiquera qu'il se passe quelque chose.

Écouter les lignes internes obligera les investigateurs d'entrer dans Gemstone, pour placer un appareillage d'écoute dans le central téléphonique. Ceci nécessitera un test d'Électronique car le matériel est plus sophistiqué et plus compliqué que de simples lignes téléphoniques. Un test de Dissimulation devra aussi être réussi afin de bien dissimuler l'appareil d'écoute et pour éviter qu'il ne soit trouvé trop facilement si jamais Turner devient suspicieux et ordonne une fouille. En écoutant les lignes internes, les investigateurs pourront suivre toute communication téléphonique, modem ou télécopie au sein de l'usine. Ils pourront ainsi apprendre que le Labo 6 mène des recherches intensives et inhabituelles, bien qu'aucune mention ne soit faite au sujet du processus de réanimation ou des sujets des expériences qui s'y déroulent. Ils peuvent aussi entendre parler de la tentative de cambriolage et des mesures de discrétion mise en place par Turner.

Utiliser des antennes pour intercepter des communications par téléphones cellulaires ne donnera rien, car Turner et Deschiel sont suffisamment malins pour ne pas parler sur des téléphones cellulaires non cryptés. Toutefois au moment où la Karotechia fera son entrée, les investigateurs entendront le Dr Metreaux appeler Turner, Crisp et Zeis au Labo 6. Elle sera en train de le faire sous la contrainte, tout investigateur à l'écoute peut tenter un test de Psychologie pour remarquer sa nervosité.

L'appareil d'écoute le plus efficace dont ils peuvent disposer est un micro à laser. Pour utiliser cet appareil, il faut avoir une ligne de vue directe sur une des fenêtres de la pièce à écouter. Le laser détecte les micros vibrations de la vitre et un ordinateur asservi permet de reconstituer les sons d'origines. Ray Turner ne révèlera pas grand chose au téléphone, mais il parlera librement dans son bureau qui occupe le coin nord-ouest du bâtiment administratif et qui dispose de deux baies vitrées donnant sur la rivière Milk.

Les mêmes informations peuvent être obtenues si les investigateurs parviennent à planter des micros dans le bureau de Turner. Ils peuvent soit y pénétrer par effraction ou obtenir un rendez-vous, comme décris précédemment. Parvenir à mettre un micro quand Turner est dans le bureau nécessite une diversion quelconque ainsi que des tests de Discrétion ou de Se cacher pour réussir à poser le micro sans se faire remarquer. Puis un test de Dissimulation devra être réussi ou Turner aura droit à un test de TOC pour chaque heure passée dans son bureau car il pourra découvrir le micro par accident. Si le test de Dissimulation est réussi, le micro n'est trouvable que si on le cherche. Si les investigateurs mettent le micro quand Turner n'est pas là, doublez la valeur du test de Dissimulation pour refléter le temps qu'ils ont pour cacher proprement le micro.

Quand il s'agit de l'écoute du bureau de Turner, le Gardien devrait faire attention aux informations qu'il donne aux investigateurs. Après tout, Turner n'est pas un escroc du dimanche qui discute de ses plans de façon tellement ouverte que tous ceux qui l'écoutent sont au courant de tout. Au contraire Turner recevra des rapports du Dr Metreaux qui est entrain de dé-formuler Saphir. Lui et Deschiel discuteront des tentatives de ce dernier pour trouver la source de la fuite. Turner ne mentionnera rien sur les «zombis», mais parlera de «spécimens». Il fera par contre référence à «Saphir» et au «Labo 6» lors des discussions au sujet de leur projet et de leur situation.

aussi quelques bâtiments périphériques dont un bâtiment d'incinération des déchets, les quartiers du personnel temporaire, le chenil, l'annexe de sécurité et le garage.

Pénétrer dans le complexe

Il y a trois stratégies de base pour pénétrer le complexe Gemstone. Les investigateurs peuvent tenter de passer par la grande porte, ils peuvent arranger une descente des autorités locales au complexe ou ils peuvent entrer par effraction.

Approche directe.

Si les investigateurs approchent de l'entrée principale et déclarent poliment qu'ils aimeraient poser quelques questions ils seront récompensés par une rencontre avec le chef de la sécurité, Joe Deschiel. Deschiel les rejoindra à la grille dans une petite voiture de golf électrique que les gardes de la sécurité utilisent souvent pour se déplacer dans le complexe. Il demandera à voir leur identification puis les interrogera sur leur affaire. Deschiel tentera de distraire les investigateurs, leur expliquant que s'ils veulent parler à Ray Turner, il leur faudra un rendez-vous. Si les investigateurs déclarent vouloir parler avec Deschiel de l'effraction du 4 juillet, il niera qu'un tel événement aie eu lieu et ne leur permettra pas d'entrer dans le complexe Gemstone. «Si vous voulez entrer, revenez avec un mandat». Il sera brusque et hostile, traitant les investigateurs comme des intrus plus que comme des représentants de l'ordre. Il niera tout et prendra rapidement congé des investigateurs.

Quand Deschiel racontera à Turner qu'il a renvoyé les investigateurs, celui-ci sera furieux. Il ordonnera à Deschiel de retrouver les investigateurs et de les inviter à revenir à Gemstone pour une rencontre. Deschiel retrouvera les investigateurs où qu'ils soient et livrera l'invitation en personne. Il sera manifestement mécontent de ce travail.

Si les investigateurs retournent à ABC avec Deschiel, ils seront introduits dans le bureau de Ray Turner. Ce bureau a été redécoré dans un style élégant du Sud-Ouest avec beaucoup de recherche dans les tapisseries, les couvertures et les poteries de différentes tribus du Sud-Ouest. Turner se lèvera pour accueillir chaleureusement les investigateurs, leur serrant la main. Il fera ensuite sortir Deschiel et leur indiquera sa table de réunion. Turner répondra aux questions des investigateurs par des mensonges et ponctuera chacune de leur question par une question pénétrante de son cru. Il voudra savoir ce qu'il y a derrière chaque question. «Où avez-vous entendu ça

Garage

L'annexe de la sécurité

1 - Salle d'attente

2 - Bureau de la sécurité

3 - Bureau de Deschiel

4 - Bureau

5 - Salle de vidéo-surveillance

6 - Coffre à armes

7 - Réserve / Fournitures pour le chenil

8 - Salle de briefing de la relève

9 - Douches / Salle de repos

10 - Casiers du personnel

5

3

6

4

2

1

8

10

7

9

Chenil

Représentants de la loi

À divers moments de ce scénario, les investigateurs pourront faire appel à des représentant de la loi locaux ou fédéraux comme appui et soutien au cours d'une opération. Voici un échantillon de PNJ représentants de la loi qui pourront être utilisés pendant ce scénario.

Équipes d'intervention (SWAT) type (Fédéraux, Police Militaire ou Police locale)

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	17
Santé Mentale	75

Compétences

Athlétisme	72 %
Conduire auto	55 %
Discrétion	66 %
Écouter	49 %
Premiers soins	42 %
Se cacher	64 %
Trouver Objet Caché	47 %
Vigilance	60 %

Langues

Anglais	95 %

Combat

• Bagarre	77 %
• Close combat	53 %
• Armes de poing	61 %
Heckler & Koch 45C, dégâts 1D10+2	
• Armes automatiquess	82 %
Colt M4 Commando, dégâts 2D8	

Défense :
Gilet pare balles en Kevlar type 6 – Protection : 20 / 8 – Gêne : -15 %

?» et «Qu'est ce qui vous fait demander cela ?» seront des réponses habituelles. Quand les investigateurs seront à cours de questions ou en auront assez qu'on leur mente, l'entretien se terminera. Turner leur permettra une visite rapide du complexe mais pas une fouille approfondie qui perturberait, selon lui, le programme de production.
Même une visite rapide peut apprendre plusieurs choses importantes aux investigateurs. En suivant les méthodes des inspecteurs de l'ONU, il y a plusieurs façons de collecter discrètement des échantillons. Les surfaces peuvent être balayées avec des chiffons collecteurs. Des chaussures aux semelles spéciales peuvent être utilisées pour recueillir des résidus chimiques. Des filtres à air et un équipement de collecte d'échantillon peuvent être déguisés en une serviette, un attaché-case ou tout objet du même genre. Un tel équipement de collectage discret peut être obtenu par des contacts de Delta Green comme John Drake et livré à Malstrom AFB, près de Great Falls, dans les 24 heures. S'il y a urgence, vous pouvez soustraire 1d12 heures sur un test de Chance réussi. L'analyse des échantillons révèlera des traces du composant mystérieux trouvé dans la tête du chien.
Même sans un équipement aussi sophistiqué, quelques indices peuvent être obtenus en visitant le complexe. Par exemple, les investigateurs auront un premier aperçu du plan et des procédures de sécurité. Plus important, un test réussi de Connaissance dans l'unité de production Saphir révèlera qu'une odeur familière imprègne cette aile. L'odeur est identique à la puanteur chimique dégagée par la tête de chien qui fut découverte à Berkeley.

Le Raid

Débarquer devant la grille d'entrée par surprise avec un groupe d'investigateurs n'est pas une solution légale, du moins pas sans mandat de perquisition. Delta Green étant par nature illégale et secrète, cette option ne devrait être choisie qu'en dernier recours. Pour pouvoir obtenir un mandat de perquisition les investigateurs devront apporter des preuves convaincantes indiquant qu'il y a eu un crime de commis sur le site de Gemstone. Bien que la tribu des Blackfoot soit exempte des régulations de l'EPA, cela ne peut couvrir ABC contre une accusation de tentative de dissimulation d'une pollution chimique. Les investigateurs seront même peut-être capables de prouver qu'il y a eu une tentative de cambriolage la nuit de l'accident, que les cambrioleurs ont probablement été blessés ou tués et que ce point a également été dissimulé par ABC.
L'obtention d'un mandat de perquisition passe par un test de Droit réussi. Si les investigateurs ont obtenu les aveux de Lynn Crystal Stone, rajouter +5% au test. De même chaque témoignage sous serment d'autres employés d'ABC concernant les dissimulations de preuves d'ABC facilitera de 5% l'obtention du mandat. Toutefois tous les personnels qui ont été témoins des événements (hormis Turner, Deschiel et trois gardes de "confiance") ont été mutés au Maryland, ce qui compliquera et rallongera nettement l'enquête.
L'obtention d'échantillons prouvant la pollution chimique aide également à obtenir un mandat. Les investigateurs pourront trouver du produit Saphir dans l'unité de production Saphir, sur le sol extérieur à l'usine ainsi que dans la terre, les plantes et animaux le long de

L'emploi du temps quotidien sur le site de Gemstone

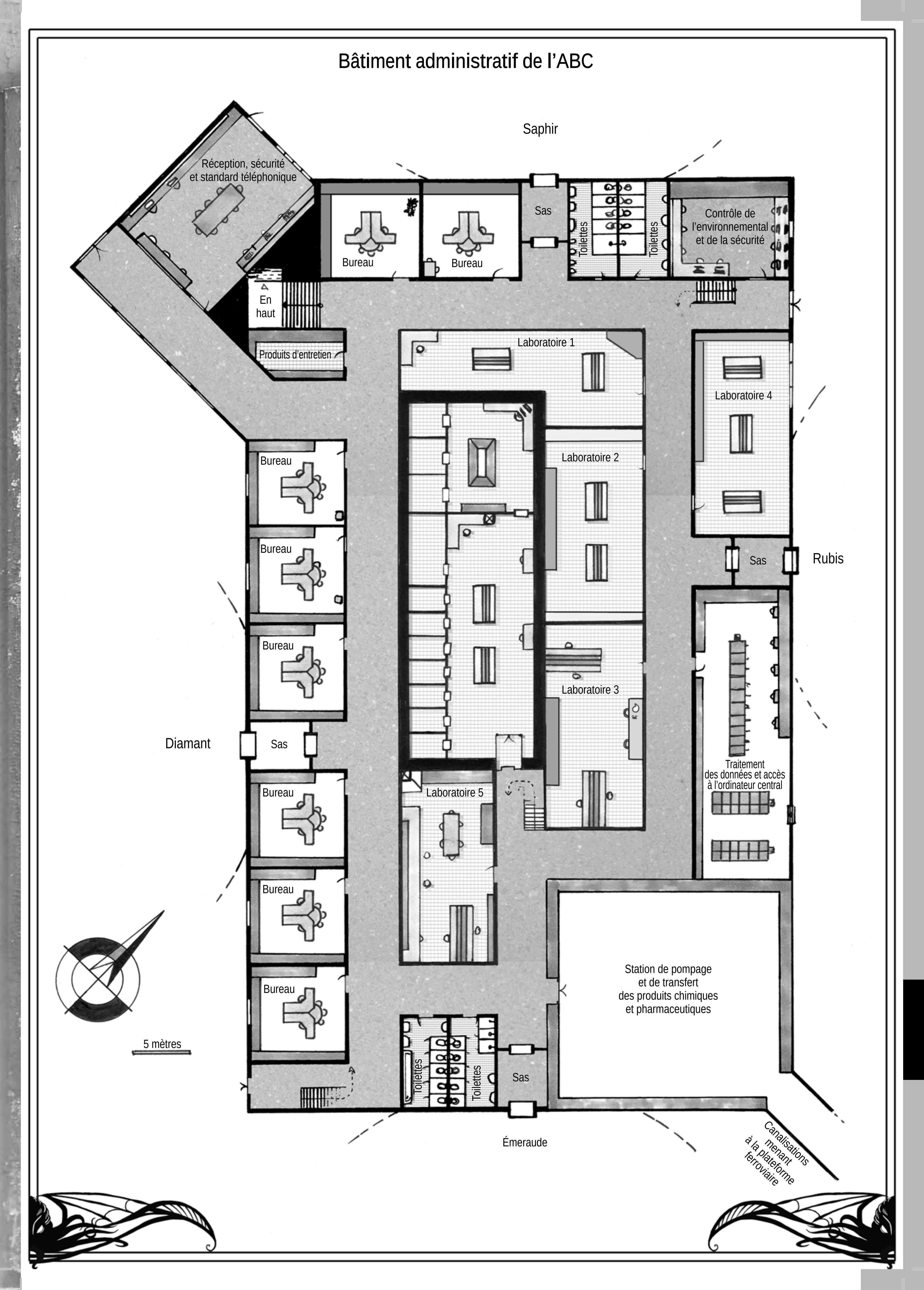
- **Horaires de l'entretien, de la sécurité et de la production : tous les jours**
  Première équipe : 08 H à 17 H
  Deuxième équipe : 16 H à 01H
  Troisième équipe : 00 H à 09 H (L'entretien ne nettoie les bâtiments que dans cette plage horaire-ci)
- **Horaires de l'administration** : du lundi au vendredi
  Première équipe : 08 H à 17 H
- **Horaire de la Recherche** : du lundi au vendredi (sauf Labo 6, tous les jours)
  Première équipe : 08 H à 17 H

Événements particuliers

- **Le 8 septembre (mercredi)** : le train hebdomadaire arrive au portail sud à 21h. Il est chargé et prêt à repartir à 22h. Pendant cette étape le composé SAPHIR contenu dans des réservoirs souples est mis dans les wagons containers, puis ces containers sont remplis de pesticides (destinés à inhiber la reproduction des insectes, ils ne sont pas toxiques comme le DDT) qui servent de couverture à l'exportation illégale de SAPHIR vers le Canada puis l'Amérique du Sud.
- **Le 14 septembre (mardi)** : Reinhardt Galt arrive pour inspecter le projet SAPHIR. Son arrivée inopinée va provoquer un renforcement brusque de la sécurité jusqu'au lendemain 16h.
- **Le 15 septembre (mercredi)** : le train hebdomadaire arrive au portail sud à 21h. Il est chargé et prêt à repartir à 22h. Si les investigateurs recherchent un moment propice pour essayer de rentrer sur le site, la combinaison du chargement du train et l'attaque de Galt pour saboter l'usine sont une excellente opportunité.

Personnel de service

Sécurité : 48, organisés en 3 équipes de 16 personnes.
Administration : Une équipe de 37 personnes.
Recherche : Une équipe de 26 personnes.
Production : Trois équipes de 200 personnes.
Entretien : Deux équipes de 20, l'équipe de nuit est constituée de 28 personnes qui nettoient les locaux administratifs.



Bâtiment administratif de l'ABC
Saphir
Réception, sécurité et standard téléphonique
Sas
Bureau
Bureau
Toilettes
Toilettes
Contrôle de l'environnemental et de la sécurité
En haut
Produits d'entretien
Laboratoire 1
Laboratoire 4
Laboratoire 2
Bureau
Bureau
Bureau
Sas
Rubis
Laboratoire 3
Diamant
Sas
Traitement des données et accès à l'ordinateur central
Bureau
Laboratoire 5
Bureau
Station de pompage et de transfert des produits chimiques et pharmaceutiques
Bureau
5 mètres
Toilettes
Toilettes
Sas
Émeraude
Canalisations menant à la plateforme ferroviaire



Dr Enzili Metreaux

Directeur du projet SAPHIR et Nouvelle Re-animator, 36 ans
Type : Afro-américain

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	21	Connaissance	95 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	15
Santé Mentale	56

Compétences

Bibliothèque	56 %
Crédit	47 %
Criminalistique	40 %
Médecine	98 %
Métier	
Médecine légale	98 %
Premiers soins	67 %
Sciences de la vie	
Biologie	97 %
Chimie	97 %
Pharmacologie	99 %
Sciences occultes	32 %

Langues

Anglais	99 %
Créole haïtien	41 %

Combat

• Armes blanches	62 %
Scalpel, dégâts 1D3 + impact	

Les travaux du Dr Metreaux

Notes diverses, papiers et dissertations du Dr Herbert West
Langage : Anglais
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 0
SAN : 1
Sortilèges : Réanimation; Compétences acquises : Biologie, Chimie, Médecine, Pharmacie

Notes sur le Projet SAPHIR par le Dr Enzili Metreaux
Langage : Anglais
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 0
SAN : 1
Sortilèges : Réanimation; Compétences acquises : Biologie, Chimie, Médecine, Pharmacie

REANIMATION : Cette formule chimique crée un zombie de la même façon que le sort Création de Zombie, mais avec des différences notables. Plus le composé est injecté proche de la mort du sujet, plus il y a de chances qu'il conserve son intelligence. Si injecté immédiatement après la mort il y a POU du sujet % de chance que le sujet conserve 1D100% de son intelligence. Chaque minute de délai diminue cette chance de 1%. Le corps ainsi réanimé ne peut être contrôlé, mais il cesse alors de se putréfier. Des membres séparés peuvent aussi être réanimés mais ils ne conservent alors aucune intelligence. La perte de SAN est uniquement dû au fait de voir le corps revenir à la vie, la procédure elle-même est anodine.

Zombification

Les personnages tués par le composé SAPHIR se réanime comme des zombies. Leurs statistiques changent ainsi :
POU : tombe à 1
DEX : x0,66
FOR : x1,5
CON : x1,5
INT : il y a POU du sujet % de chance que le sujet conserve 1D100% de son intelligence. Si l'investigateur conserve suffisamment d'intelligence pour être conscient de lui-même il doit faire un test de SAN ou perdre 2D6/4D6 quand il réalise qu'il est devenu un corps réanimé.

la rivière, en aval du site industriel. Ajouter 5% au test de Droit des investigateurs s'ils ont des échantillons obtenus le long de la rivière Milk, 5% pour des échantillons ramassés à l'extérieur et 10% pour des échantillons chimiques de l'intérieur du site. Si les investigateurs vont jusqu'à se servir de la tête de chien, rajouter encore 30% au test de Droit.

Si les investigateurs se présentent avec un mandat chez ABC, il n'y aura pas de résistance armée. Turner se contente d'appeler ses avocats et les membres du conseil tribal qui sont à sa solde pour essayer de se débarrasser des investigateurs pour violation de propriété. La police tribale qui viendra sur les lieux soutiendra ABC, prétextant que des enquêteurs fédéraux et le juge qui a signé le mandat n'ont pas d'autorité sur le territoire "autonome et souverain" des Blackfoot. Si les investigateurs refusent de partir, ils seront éjectés par la force, mais les officiers supérieurs de la police tribale ne les mettront pas aux arrêts.

Le mandat des investigateurs est légal, aussi sont-ils en droit d'utiliser la force si nécessaire pour empêcher ABC de détruire les preuves. En cas d'épreuve de force avec ABC, les investigateurs ont la loi de leur côté, tant qu'ils entreprennent des choses raisonnables. Tirer au mortier sur ABC n'est pas considéré comme raisonnable. Forcer le passage et arrêter les officiers de police faisant obstruction est par contre raisonnable. Néanmoins, déclencher une fusillade avec les gardiens de Gemstone ou avec les policiers, légalement ou pas, sera considéré comme un usage excessif de la force. Aucun officier de la police tribale ne tirera sur les investigateurs sauf si ceux-ci sont les premiers à ouvrir le feu. Bien que certains soient à la solde d'ABC, ils ne sont ni fous, ni suicidaires et n'entreraient pas de leur propre chef dans une confrontation armée avec des agents fédéraux.

Même si ABC et la police tribale parviennent à faire obstruction au mandat légal avec ce bluff, cela ne causera qu'un délai de 24 heures. Les investigateurs peuvent revenir le lendemain avec un mandat d'amener signé du juge à l'encontre de toute personne qui a fait obstruction à leur enquête. Si ceux qui ont gêné la perquisition ne donne pas une bonne raison pour ne pas être inculpés, le juge fédéral peut les condamner à des peines allant jusqu'à un an de prison. Il est probable que le juge

Dr Enzili Metreaux

Le Dr Enzili Metreaux est une machine à gagner : brillante, déterminée, ambitieuse et sans scrupule. Il y a peu de choses qu'elle ne ferait pas pour atteindre ses buts. Elle se voit déjà comme la femme la plus puissante et la plus influente de la planète si elle parvient à transformer le composé SAPHIR en un remède à la mort ou même en fontaine de jouvence. Elle n'est pas prête à affronter la situation qui est entrain de mal tourner. Premièrement, quelqu'un s'est introduit dans le Labo 6 et a volé un des spécimens biologiques. Puis les "Sud Américains", qui ressemblent franchement à des Aryens, sont entrain de farfouiller un peu partout. Au moment où les investigateurs entrent en scène, le Dr Metreaux est en train de se demander comment elle pourrait s'enfuir avec le composé SAPHIR en poche. Elle n'hésitera pas à tout mettre sur le dos d'ABC si elle a l'occasion de convaincre les investigateurs que c'est elle qui a envoyé la tête de chien et accusera Ray Turner d'être un "corporatiste malade et mégalomane".



Bâtiment administratif : premier étage

Bureau de Ray Turner
Secrétaire
Toilettes hommes
Toilettes dames
Bureau
Bureau
Salle de conférence
Secrétariat
Bureau
Bureau
Bureau
Bureau
Bureau
Réserve de nourriture
Bureau
Administration et comptabilité
Cuisine
Bureau
Secrétariat
Bureau
Bureau du docteur Metreaux
Cafeteria



5 mètres







Thomas Iron Shirt

Preuve de l'existence de la justice karmique, 20 ans
Type : Amérindien

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	26	Endurance	95 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	24	Puissance	95 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	01	Volonté	05 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	18 (20)
Santé Mentale	24

Compétences

Athlétisme	73 %
Conduire	
Automobile	32 %
Moto	42 %
Dissimulation	54 %
Écouter	49 %
Métier	
Serrurerie	61 %
Se cacher	53 %
Trouver Objet Caché	49 %
Vigilance	37 %

Langues

Anglais	52 %

Combat

• Bagarre	64 %
• Lutte	44 %
• Morsure	30 %
Dégâts 1D3	
• Armes de poing	44 %

Défense : Toutes les armes à feu (à l'exception des fusils de chasse) et les armes blanches font 1 point de dégâts. Toutes les autres attaques physiques voient leurs dégâts divisés par deux.

Folie à durée indéterminée : Panzaisme

Perte de SAN : 0/1D6 quand sa vraie nature est découverte.

suggérera aux inculpés d'ABC et de la police tribale de collaborer ou d'aller en prison. La Police tribale collaborera.

Turner, grâce à ses contacts au sein du conseil tribal, s'arrangera pour qu'il y ait des indiens en train de protester contre les investigateurs devant les grilles d'entrée du site. Des rumeurs seront lancées accusant les investigateurs d'être venus afin de faire fermer le site et de ruiner l'économie locale. Il y aura des cris dans le genre de "Wounded Knee !" et "Souvenez-vous de Peltier!" (deux incidents célèbres qui ont confronté le gouvernement fédéral et le Mouvement des Indiens d'Amérique). Cette hostilité peut également se manifester sous la forme de pneus entaillés, de sucre dans leur réservoir de voiture, de jets de boue et d'appel téléphonique menaçant. Les autorités fédérales ont une pauvre réputation auprès des amérindiens et les investigateurs auront des difficultés à interagir avec la communauté Blackfoot une fois que ces rumeurs seront en circulation.

Turner ne compte pas sur ces tactiques pour empêcher indéfiniment les investigateurs de mener leur enquête, mais il espère avoir le temps d'évacuer le Labo 6 et de détruire les preuves. Si les investigateurs observent discrètement ce qu'il se passe à Gemstone, ils verront les hommes de Turner transporter les spécimens du Labo 6 à l'incinérateur. La réussite du plan de Turner dépend des décisions des investigateurs et de la possibilité de l'entrée en scène de l'équipe de nettoyage de la Karotechia.

Entrer par effraction

C'est une option qui sera probablement envisagée par les investigateurs, mais le Gardien doit les avertir des risques que représente ce type d'action pour leur vie et leur carrière.

Les investigateurs devraient se procurer des plans du site avant d'y pénétrer illégalement. Ceux ci peuvent être trouvés dans les archives du Conseil Tribal Blackfoot et peuvent facilement et discrètement être obtenus si les investigateurs ont gagné l'assistance de Red Crow ou de David Bird Rattler (un des informateurs de COINTELPRO mentionné précédemment). Les plans ne peuvent être sortis et seul l'archiviste peut faire des photocopies. Un groupe d'étrangers s'intéressant à ces plans attirera l'attention, mais au besoin les investigateurs peuvent demander à consulter eux-même les plans. Le problème est qu'on se rappellera d'eux si un crime y est commis.

Il y a deux façons d'entrer à Gemstone : la méthode furtive ou la méthode clandestine. Avec la méthode clandestine les investigateurs rentrent sur le site sans se faire voir. Avec la méthode furtive les investigateurs pénètrent dans ABC sous de fausses identités d'employés du site ou de personnels extérieurs autorisés. La méthode clandestine oblige les investigateurs à s'équiper avec pleins de matériel d'intervention. La méthode furtive est plus délicate.

Si les investigateurs décident de faire les ninjas, ils devront trouver un moyen de franchir les deux grillages de 6 et 7 mètres de haut, équipées de barbelés en lame de rasoir ainsi que le couloir à chiens pleins de molosses féroces. Puis ils devront esquiver les caméras de surveillance et les patrouilles mobiles. Si les investigateurs sont équipés de combinaisons de saut noires et de masques, les gardiens n'auront pas à réfléchir deux fois avant de déclencher l'alarme. Évidemment il sera bien plus facile de pénétrer dans ABC au moment ou la Karotechia aura pris le contrôle du site, puisque les hommes de Galt auront sécurisé le poste de garde et mis hors d'état de nuire la plupart des gardiens, ils contrôleront également les caméras du site. Les hommes de la Karotechia ne déclencheront pas l'alarme évidemment, mais ils réserveront tout de même de désagréables surprises aux investigateurs.

Si les investigateurs décident de s'infiltrer dans le site de Gemstone, une alliée de taille est à leur disposition : Lynn Crystal Stone qui travaille toujours pour ABC et elle peut être convaincue de fournir de l'aide, surtout si les investigateurs lui promettent de «secourir» Tommy Iron Shirt. Elle peut leur procurer des tenues d'entretien et des plaques d'identification. Les investigateurs peuvent envoyer les plaques à l'agent Drake via la base aérienne de Malmstrom et récupérer des contrefaçons en 16 heures. Équipes de fausses plaques et d'uniformes, les investigateurs peuvent s'infiltrer dans le site en se cachant à l'arrière d'une camionnette que Lynn Cristal Stone pourrait emprunter pour l'occasion. La plupart des personnels qui travaillent dans les diverses unités de production portent des masques respiratoires et des lunettes de

Thomas Iron Shirt

Thomas pensait que voler ABC serait le coup de sa vie : il volerait des produits chimiques pour plusieurs milliers de dollars et les revendrait à des bikers qu'il connaissait à Billings au Montana. Il y aurait assez d'argent pour lui permettre de quitter la réserve et d'aller en Californie, surtout s'il trouvait un moyen d'écarter ses deux compagnons de l'affaire. Il y avait de nombreux pères et oncles qui voulait sa peau pour avoir trousser leurs filles ou nièces, il était temps de quitter cette ville. Mais quand cette balle a atteint le réservoir d'acier inox et que le gaz bleu s'est répandu partout, toute pensée de richesses et de belle vie se sont évaporées. Sa SAN est assez basse, il souffre d'une folie à durée indéterminée, une variante de panzaisme. Il refuse de voir qu'il est un zombie, malgré toutes les preuves du contraire. Son seul but est de s'échapper du Labo 6 et de retourner chez sa petite amie, Lynn Crystal. Mais s'il en a l'opportunité, il n'hésitera pas à tuer le Dr Enzili Metreaux. Sa motivation pour retourner chez Lynn n'a rien d'émotionnel, il sait juste qu'il peut compter dessus pour avoir de l'aide et de l'argent. Toutefois à cause de sa folie, il peut devenir enragé et essayer de tuer Lynn si elle lui demande pourquoi il n'a pas de battements de cœur, plus de clignements des yeux et pourquoi est ce que la température de son corps est aussi basse. Il réagira violemment envers toute personne qui suggérerait qu'il n'est plus vivant.



protection à causes des fumées engendrées par les divers produits utilisés, aussi il sera facile pour les investigateurs de se déguiser sans attirer l'attention. Évidemment, ils ne pourront pas se promener avec des fusils d'assaut en bandoulière ou autre fusil de tireur d'élite. Seules des armes facilement dissimulables sont possibles. Des armes plus volumineuses pourraient éventuellement être transportées dans un sac ou une boîte à outils.
La méthode furtive est probablement la meilleure si les investigateurs veulent obtenir des informations, puisqu'ils ne déclencheront pas d'alarme s'ils sont vus. Une combinaison des deux méthodes est peut-être mieux si les investigateurs veulent prendre le contrôle du site. Une équipe pourrait s'infiltrer déguisée en employés d'ABC afin de neutraliser la sécurité, puis le reste du groupe débarque pour prendre le contrôle de l'usine. Le succès de toute tentative dépendra surtout du soin avec lequel les investigateurs planifient leur opération et comment ils s'adapteront aux imprévus.

Labo 6

Les investigateurs ne rentreront pas en contact avec le Dr Enzili Metreaux sauf s'ils rentrent dans le Labo 6. Elle réside à présent 24/24 h dans le Labo 6. Elle y dort dans un sac de couchage depuis que la tête de chien a été volée. Elle ne retourne dans sa chambre, dans le dortoir des cadres, que pour changer son linge, se laver et faire des réserves de nourriture. Ses 2 assistants, le Dr Arnold Crisp et le Dr Peter Zeis sont au Labo 6 entre 9 heure et 17 heure. Toutefois Crisp y passe de moins en moins de temps, il arrive tard et part tôt. Zeis est toujours très enthousiaste sur son travail avec le composé SAPHIR et il arrive tôt et repart tard. Tous les deux ont une chambre dans le dortoir.
Le Labo 6 n'est pas visible pour ceux qui visitent Gemstone sans utiliser de plan des lieux. Le laboratoire n'est accessible que par une porte dissimulée située derrière un escalier et qui ressemble à un mur. Le mécanisme d'ouverture de la porte est situé dans une boîte à fusible. Dans la boîte il y a un digicode pour saisir le code qui déverrouille la porte. Le code d'entrée est le 3385535, c'est une série de chiffres aléatoires, qui n'a rien à voir avec une date d'anniversaire ou un numéro de sécurité sociale. Seul Metreaux, Turner, Deschiell, Crisp et Zeis le connaisse. La porte à une FOR de 50, 50 PV et une armure de 15 PV, ce qui peut servir si les investigateurs décident de la faire sauter.
Une fois le code entré, la porte secrète s'ouvre automatiquement pour seulement 30 secondes et révèle un petit couloir. Elle peut être bloquée avec un objet, mais ceci déclenchera une alarme au poste de sécurité. Le couloir est éclairé par des néons et se termine sur une double porte qui donne sur l'intérieur blanchâtre du Labo 6. Le Labo 6 n'est pas une maison de l'horreur. Il n'y a pas de zombies hurlant en train d'essayer d'arracher les barreaux de leurs cages. Les cages sont en plexiglas. Les spécimens du laboratoire ressemblent à des animaux normaux. Une inspection plus attentive révèle qu'ils sont étrangement calmes et silencieux. Ceci est particulièrement frappant avec les singes qui sont habituellement en activité frénétique. Un test réussi d'Histoire Naturelle ou de Zoologie indiquera que les animaux semblent malades. Étrangement il n'y a pas d'odeur d'animaux, ni d'excréments. D'ailleurs il n'y a pas d'excréments dans les cages. Le laboratoire ne sent en fait que le détergent.

Pendant les heures de travail, les Drs Metreaux, Crisp et Zeis travailleront avec les animaux de laboratoire : prenant des notes sur leur comportement, testant leurs capacités cognitives, examinant des prélèvements et testant encore et toujours le composé SAPHIR. Ils sortent régulièrement les animaux de leurs cages, sauf les singes et les chiens qui requièrent les services des gardes choisis par Deschiel. La manipulation de ces gros animaux demande beaucoup de précautions, car les animaux réanimés sont bien plus forts qu'à l'origine et sont imprévisibles. Ils peuvent être dociles un moment et devenir brusquement complètement sauvages.
Il y a plusieurs animaux réanimés, des singes, des rongeurs plus ce qui reste des 4 chiens de gardes qui sont stockés dans un congélateur. Ils sont congelés pour assurer leur conservation, car le formaldéhyde risque d'endommager le composé chimique qui les réanime. Un Gardien imaginatif et/ou sadique peut rendre la vie dure aux investigateurs en utilisant les morceaux de chiens réanimés. Voir le congélateur plein de morceaux de chiens qui s'agite coûte 0/1d3 SAN.

L'aile fermée

Ceci est la chambre des horreurs. Le mur à gauche de l'entrée est rempli par quatre compartiments de Plexiglas. Les deux premiers sont toujours vides. Dans le troisième compartiment, le Dr Metreaux garde Charles Low Horn quand elle n'effectue pas d'expériences sur lui. Quand les investigateurs arrivent au Montana, le Dr Metreaux aura déjà commencé ses expériences sur Charles. Son premier objectif est de déterminer jusqu'à quel point il est possible remettre Charles en état. Pour cela elle tente de recoudre une des mains encore en bon état issue des restes de Lefthand. L'état de Low Horn dépendra principalement du moment d'arrivée des investigateurs dans le laboratoire. Plus ils arrivent proche du 5 septembre et plus celui-ci ressemblera au monstre d'un Dr Frankenstein dément. Low Horn est conservé en permanence nu, attaché et bâillonné sur une table d'autopsie roulante.
Le dernier compartiment contient Tommy Iron Shirt. Celui-ci par miracle a survécu



Charles Low Horn

Homme de main et zombie, 19 ans
Type : Blackfoot

Mouvement : 4 (réduit de moitié à cause de sa cheville endommagée)

Caractéristiques

APP	n/a	Prestance	n/a
CON	30	Endurance	95 %
DEX	04	Agilité	20 %
FOR	24	Puissance	95 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	n/a	Connaissance	n/a %
INT	01	Intuition	05 %
POU	01	Volonté	05 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	18 (23)
Santé Mentale	00

Combat
- Bagarre 50 %
- Morsure 30 %
  Dégâts : 1D3

Défense : Toutes les armes à feu (à l'exception des fusils de chasse) et les armes blanches font 1 point de dégâts. Toutes les autres attaques physiques voient leurs dégâts divisés par deux.

Perte de SAN : 0/1D6

Note : Après sa mort et sa réanimation, il reste peu de chose de la personnalité de Low Horn à l'exception de sa rage. Sa capacité d'exprimer cette rage a été sérieusement réduite par la perte de sa main et de son pied droit dévorés par les chiens de gardes d'ABC. S'il est libéré, il tuera tous ceux qu'il rencontre à l'exception de Thomas Iron Shirt. En dépit des dégâts subis par son cerveau, Charles est toujours instinctivement poussé à protégé Thomas.



Jacob Lefthand

Tête privée de corps, 17 ans

Caractéristiques

APP	n/a	Prestance	n/a
CON	22	Endurance	95 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	01	Corpulence	05 %
ÉDU	n/a	Connaissance	n/a %
INT	01	Intuition	05 %
POU	01	Volonté	05 %

Valeurs dérivées

Impact	-4
Points de Vie	05
Santé Mentale	00

Combat

• Morsure 30 %
Dégâts : 1D3

Défense : Toutes les armes à feu (à l'exception des fusils de chasse) et les armes blanches font 1 point de dégâts. Toutes les autres attaques physiques voient leurs dégâts divisés par deux.

Perte de SAN : 1/1D8

au procédé de réanimation en conservant son intelligence et sa conscience d'origine. Il est ainsi devenu le sujet d'expérience favori du Dr Metreaux, ce qui lui a permis d'échapper aux analyses les plus invasives et destructives. Le Dr Metreaux lui a fait passer des tests de Q.I et psychomoteurs pour voir si son intellect se dégrade avec le temps. Il a vu ce qu'elle a fait à ses compagnons et coopère afin de ne pas subir le même sort. Il est habillé d'une blouse d'hôpital et passe son temps à tourner en rond dans sa prison où il s'assoit, les genoux remontés sur la poitrine et regarde dans le vide en se balançant lentement. Un de ses gros problèmes est qu'il n'arrive plus à dormir ce qui est entrain de ronger sa santé mentale. Mais cela n'a pas de conséquences dans ce scénario. Si les investigateurs entre dans ce laboratoire, il les suppliera de le libérer. S'ils le libèrent, celui-ci aidera les investigateurs jusqu'à la première occasion de fuir ou de tuer le Dr Metreaux. Si une telle occasion se présente, il poursuivra le Dr Metreaux avec une obstination de maniaque. S'il tue le Dr Metreaux, il continuera à essayer de fuir et ira directement chez Lynn Crystal Stone une fois libre.

La zone de travail est couverte des restes de Jacob Lefthand. Sa tête est posée au milieu du matériel, son crâne est ouvert et plusieurs douzaines de fils, d'électrodes et de sondes sont fichés dans son tissu cérébral. Ses yeux roulent dans leurs orbites au rythme des bips de l'appareil encéphalographique faisant penser à un métronome écœurant. Le peu de fonctions cognitives encore présentes sont suivies sur plusieurs écrans d'ordinateurs (prenez garde à conserver vos mains et vos doigts éloignés de sa bouche). Étant le plus endommagé des trois cambrioleurs, le Dr Metreaux a commencé ses expériences sur lui, il a subit énormément d'analyses intrusives. Il est à présent un puzzle humain, ses organes et ses membres flottent dans des containers remplis de composé SAPHIR.

Le Dr Metreaux conserve ses notes et son matériel de recherches dans un coffre fort situé dans cette aile fermée du Labo 6. Évidemment seul le Dr Metreaux connaît la combinaison du coffre. Le contenu de ces notes est décrit dans l'encadré plus loin.

L'arrivée de la Karotechia

Peu importe où en seront les investigateurs, le 14 septembre à 08h00, un hélicoptère Bell Jet Ranger atterrira sans s'être annoncé sur le complexe de production Gemstone d'ABC et Reinhardt Galt et ses cinq commandos *Totenkopf* (Tête de Mort) en débarqueront. Galt marche avec assurance vers le bureau de Ray Turner et annonce que lui et ses cinq hommes sont envoyés par Nuevas Fronteras, la compagnie qui a commandé le composant Saphir. Il demande pourquoi la dernière livraison de la commande a été retardée. Il déclare être là pour vérifier personnellement le projet.

Turner panique mais le dissimule plutôt bien. Il explique qu'un cambriolage a eu lieu et que l'unité de production Saphir a été endommagée par les voleurs. Turner explique à Galt que la production a été retardée à cause du temps qu'il a fallu pour nettoyer la fuite de produits chimiques, réparer les dégâts subis par l'unité de production, disperser et acheter le personnel impliqué dans le nettoyage et se débarrasser des restes des cambrioleurs. Turner déclare à Galt que les cambrioleurs ont été tués par les agents de sécurité et que leurs corps ont été détruits dans l'incinérateur de détritus. Les investigateurs qui ont pris l'initiative de placer des micros dans le bureau de Turner ou de le tenir sous surveillance à l'aide de système d'écoute laser seront grandement récompensés.

Après cette entrevue, Turner donne *carte blanche* à Galt pour inspecter les carnets de production et toute archive liée à la production du composant Saphir, qui, incidemment, ont été précédemment falsifiés pour dissimuler le fait que quelques composants Saphir ont été détournés vers le Labo 6. Puis, Turner ordonne à son chef de la sécurité, Deschiel, de faire visiter le complexe à Galt et à ses hommes et de leur donner plus d'explication sur la façon dont le cambriolage et la fuite de produit chimique ont été dissimulés. Deschiel s'assurera de diriger ses « auditeurs » de Nuevas Fronteras loin de l'entrée secrète du Labo 6.

Galt n'est pas satisfait par les réponses qu'il a obtenu. Son naturel soupçonneux le pousse à croire que les cambrioleurs ou des membres du personnel d'ABC ont été exposés au composant Saphir et subséquemment tués et réanimés. Il en arrive rapidement à penser que Turner et d'autres à ABC connaissent la fonction réelle du composant Saphir : ramener les morts à une contrefaçon de vie. Pour confirmer ses soupçons, Galt décide de jeter un sort de Prendre les Souvenirs sur Deschiel.

Premièrement, Galt demande à voir où les corps des voleurs ont été détruits. Accompagnés par deux de ses gardes, Deschiel fera visiter le bâtiment d'incinération des déchets à Galt vers 16h. Après une démonstration du fonctionnement des incinérateurs, Galt ordonnera en allemand à ses homme : « Attrapez les ». Deschiel est empoigné et bâillonné et les deux gardes qui l'accompagnent sont rapidement abattus avec des pistolets munis de silencieux. Les deux gardes sont jetés sans cérémonie dans l'incinérateur. Deschiel est renversé, scalpé et son crâne est ouvert tandis qu'il est encore en vie. Galt arrache alors le cerveau de Deschiel hors de son crâne et, après une série d'incantation, comme un animal, Galt dévore le cerveau encore tiède avant de s'essuyer les lèvres avec un mouchoir comme



s'il venait de terminer une assiette de ris de veau. Le cadavre de Deschiel est alors jeté dans l'incinérateur à son tour. Poussé au maximum, l'incinérateur réduit les trois corps en cendres en une dizaine de minutes. Les hommes de Galt balaient le sol afin d'effacer les empreintes de pas et les nombreuses traces de sang.

Après l'utilisation de cet effroyable sortilège, Galt est au courant de la fuite, de l'existence du Labo 6, des plans de Turner pour le composant Saphir et peut-être même du fait que des enquêteurs fédéraux sont venus mettre leur nez dans cette affaire – cela dépend des actions précédentes des investigateurs. Tout cela change dramatiquement la situation et Galt réalise que l'exposition de la Karotechia est bien pire que ce qu'il avait envisagé. Galt contacte le Dr. Frank via son téléphone cellulaire crypté et les deux communiquent en utilisant le chiffre du livre (le chiffre du livre requiert que les deux parties aient une copie identique d'un livre – dans ce cas : *Mein Triumph*. Ils composent ensuite le message en référençant la page, la ligne et le numéro du mot. Le code « 24-45-09 » ferait référence au 9° mot de la 45° ligne de la page 24. Chaque mot du message, ainsi, est composé par 3 chiffres). Galt met environ une demi heure à composer le message et à lire les numéros au Dr Frank. Puis, il raccroche et attend la réponse. Celle-ci arrive à environ 17h. La réponse du Dr Frank est claire et nette : « purifier »

Pour Galt, la signification est claire. Il doit tuer quiconque a été en contact avec le composant Saphir et quiconque sait quelque chose au sujet de la tête de chien réanimée manquante. Le labo 6 et son contenu doivent être incinéré, toutes les données enregistrées dans les ordinateurs du complexe Gemstone doivent être effacées et le complexe entier doit être détruit. Galt et ses hommes revêtent des tenues noires de commando et s'arment jusqu'aux dents. Leur première action est de s'emparer du bureau de sécurité, tuant les gardes qui s'y trouvent. Un commando *Totenkopf* reste dans le bureau pour garder un œil sur les vidéos de contrôle et tuer tous les gardes qui entreront pendant leur ronde. Les quatre autres et Galt vont directement au Labo 6, dont Galt a vu l'accès dans les souvenirs de Deschiel et là, ils capturent le Dr. Metreaux. Ils l'obligent alors à appeler Turner, ses assistants Zeis et Crisp et les membres restants de l'équipe de sécurité de Deschiel au Labo 6.

Une fois que tout le monde a été désarmé et rassemblé dans le Labo 6, Galt se livre à un interrogatoire plus conventionnel. (Ses points de magie sont bas et il ne pourra relancer le sortilège Prendre les Souvenirs avant un autre jour). Galt commence par étriper sauvagement le dernier membre de l'équipe de sécurité de Deschiel pour démontrer sa «résolution». Après avoir enroulé l'intestin grisâtre autour de son auditoire, il commence à travailler sur chacun d'entre eux, tour à tour. Les soupçons de Galt, empruntés à Deschiel, sont que le Dr. Crisp ou le Dr. Zeis est responsable de la fuite car la tête du chien ne venait pas de l'aile interdite. Il pense que si le vol était le fait de quelqu'un ayant accès à l'aile interdite, il aurait pris un échantillon d'un spécimen humain. Aussi Galt commence à torturer et terrifier ses quatre victimes. Il se plait particulièrement à les menacer de laisser les zombies humains et animaux les mettre en pièce.

Il commencera par jeter Turner aux chiens de gardes ou aux singes en démonstration . Il est en effet certain que Turner n'aurait pas essayé de révéler un projet qui allait lui faire gagner des millions de dollars. Quand les zombies en auront fini avec lui, l'aspect de Turner ne sera pas sans rappeler la célèbre sentence d'Ambrose Bierce : « Un homme quoique nu, peut être en lambeaux ». L'intérieur de la cage de plexiglas est repeint avec le sang de Turner.

Galt ne se soucie pas d'interroger le Dr. Metreaux. Il ne croit pas qu'elle aurait vendu la mèche d'un projet dont elle était la tête. Il hésite également à la mutiler car il compte la ramener à La Estrancia pour « dîner ».

Pour Zeis et Crisps, Galt fourre leurs parties génitales dans le compartiment de nourriture de la cage des chiens zombifiés. Finalement, Galt conclut que c'est le Dr Crisp qui a lâché le morceau.

Pour savoir avec certitude à qui Crisp a envoyé la tête, Galt compte lui Prendre ses Souvenirs. Cela signifie qu'il devra prendre Crisp avec lui et lancer le sort plus tard. S'il est harcelé par les investigateurs ou contraint de se replier rapidement, Galt décapitera Crisp et emportera sa tête avec lui. S'il en a le temps, il emballera la tête dans de la glace pour le voyage car la décomposition accroît les risques d'échec du sort et donne un mauvais goût.

Le Labo 6 est remplis de plusieurs kilos de Plastic et un détonateur à horlogerie. Afin de détruire les données dans les ordinateurs, les circuits centraux de l'usine sont trafiqués avec une charge de plastique. Ensuite les commandos *Totenkopf* saboteront le système de confinement de l'usine et de protection de l'environnement. L'usine sera automatiquement isolée du monde extérieur, les portes électroniquement verrouillées, les bouches d'aération fermée et les circuits de ventilation extérieurs condamnés. Une fois cela terminé, les commandos traverseront l'usine vers l'unité Saphir en utilisant les codes d'accès de la sécurité. Protégés par leurs masques à gaz, ils provoqueront une seconde fuite chimique, emplissant le complexe Gemstone tout entier de l'agent gazeux de réanimation Saphir, la substance la plus toxique dont ils disposent en quantités suffisantes dans l'usine. Cela obligera tous les employés à fuir le complexe ou à mourir. La fuite sera particulièrement difficile, toutes portes et fenêtres étant verrouillées. Pendant la confusion, Galt projette d'utiliser des charges explosives pour provoquer un incendie qui balaiera l'usine, détruisant

Rats et cochons d'Inde

Il y a 25 petits rongeurs réanimés dans le laboratoire. Ils sont répartis dans différentes petites cages de plexiglas. S'ils sont relâchés dans la confusion, ils courront partout, escaladant et mordant aléatoirement qui ils pourront. Quiconque est attaqué peut riposter, si l'assaut échoue alors le rongeur zombie peut attaquer. Chaque morsure à 30% de chance de réussite et cause 1 point de dégât. Chaque rongeur zombie a 2 PV. Les armes qui empalent ne font qu'un point de dégât, toutes les autres attaques causent la moitié des dégâts arrondie à l'inférieur.

Singe zombie

Il y a huit primates réanimés dans le labo.
FOR 9 CON 18 TAI 04
POU 1 DEX 12 PV 11
Impact : 0

Attaques
Morsure 45 %
Dégâts : 1D3
Griffes 45 %
Dégâts : 1D2

Armure : Toutes les armes qui empalent font 1 point de dégâts. Toutes les autres attaques physiques voient leurs dégâts divisés par deux.
Perte de SAN : 0/1D4

Chien de garde zombie

Il y a deux de ces tueurs sans âme.
FOR 12 CON 24 TAI 07
POU 1 DEX 8 PV 16
Impact : 0

Attaques
Morsure 30 %
Dégâts 1D6

Armure : Toutes les armes qui empalent font 1 point de dégâts. Toutes les autres attaques physiques voient leurs dégâts divisés par deux.

Perte de SAN : 0/1D4

Les commandos de la Karotechia

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	17
Santé Mentale	35

Compétences

Athlétisme	63 %
Discrétion	64 %
Écouter	56 %
Explosif*	63 %
Piloter Hélicoptère*	63 %
Se cacher	63 %
Trouver Objet Caché	54 %
Vigilance	60 %

* Les personnages possédant la compétence : piloter hélicoptère, ne possèdent pas la compétence explosif.

Langues

Allemand	70 %

Combat

• Bagarre	63 %
• Close combat	62 %
• Armes de poing	53 %
Heckler & Koch USP, dégâts 1D10	
• Armes automatiquess	57 %
Heckler & Koch MP5, dégâts 1D10	

Matériel additionnel : besace de 5 kg de C4 et grenades défensives

Défense :
Gilet pare balles en Kevlar type 5 – Protection : 16 / 6 – Gêne : -15 %

Notes : Ces cinq hommes ont été personnellement entraînés par Galt à la Estancia. Ils sont loyaux envers Galt et le servent sans poser de question. Ils sont terrifiés par Galt et le craignent même plus que la mort. Ils ont été spécialement sélectionnés pour cette mission car ils ne parlent pas anglais. Galt ne veut pas qu'ils en sachent trop sur les détails de la mission. Ils arrivent tous les 5 avec Galt dans leur hélicoptère Jet ranger Bell Model 206. Ils sont armés jusqu'aux dents mais quand ils arrivent, ils seront vêtus comme des comptables. La transformation en commando devrait être saisissante.
Pour leurs opérations commandos, il seront équipés de mitraillettes H&K MP5 SSD avec silencieux et de VP-70Zs (un pistolet avec tir automatique) avec silencieux. Ils porteront des treillis de commando noirs, des vestes et des casques Kevlar, des lunettes de vision nocturne, des masques à gaz, des casques radios et seront équipés de grenades fumigènes, de grenades à fragmentation et de besaces d'explosifs. Les investigateurs ne devraient pas les prendre à la légère.

toutes les preuves dont il ne se serait pas déjà occupé.
Les hommes de Galt voudront s'échapper aussi rapidement que possible et utiliseront Crisp, Metreaux ou n'importe quel employé d'ABC comme bouclier humain. S'ils ne peuvent atteindre leur hélicoptère, ils prendront d'assaut le train, arrivé pour prendre le chargement hebdomadaire de Saphir et le transporter au Canada jusqu'à Vancouver où le chargement est embarqué pour l'Amérique du Sud. Ils ne prendront le train que sur quelques kilomètres jusqu'à la frontière canadienne avant d'en sauter et de s'arranger pour être récupérés par leurs alliés locaux.
Si on laisse à Galt 24 heures de répit, il lancera Prendre les Souvenirs sur Crisp et apprendra que celui-ci a envoyé la tête du chien à Fiona Lin-Wei. Galt aura alors à se rendre à Berkeley pour éliminer Fiona Lin-Wei ainsi que quiconque au courant de l'existence du colis dans l'équipe de l'Ecotopiste et récupérer ou détruire la tête du chien. Cette opération n'est bien sûr pas nécessaire puisque Lin-Wei et l'équipe de l'Ecotopiste n'ont jamais reçu le colis. Mais Galt ignore cela et il tuera tout le monde ici aussi. Il est tout sauf négligeant.

La marche des morts

Il y a un problème avec le plan de Galt : il doit se dérouler rapidement. Une fois que le composant Saphir a tué, il réanime ceux qui sont mort. La réanimation a lieu environ 10 minutes après la mort. Aussi, si Galt et ses hommes ne veulent pas être dans les morts vivants jusqu'au cou, ils devront agir très rapidement une fois qu'ils auront relâchés le gaz Saphir hors de ses containers et le laisser se répandre dans le système d'aération. Cela ne sera pas possible s'ils ont à faire face à une résistance armée (c'est pourquoi ils ont planifiés l'élimination de l'équipe de sécurité avant d'agir). Si les investigateurs se lancent dans la partie implique une confusion encore plus grande et retardera leur évasion. Finalement la situation débouchera sur un combat entre quatre parties : Delta green, Galt et ses commandos, les gardes survivants d'ABC et une horde de zombie désorientés et en colère.
Si les investigateurs n'ont pas de masque à gaz, le composant Saphir risque de les tuer et de les réanimer. À l'intérieur, en quantité plus concentrée, il agira comme un poison de TOX 17. Chaque échec contre ce poison implique 1d6 points de dégâts. Un test est exigé pour chaque round d'exposition. Un test réussi réduira la perte à 1 point. À l'extérieur, dispersé par les vents, le poison n'est que de TOX 9 et ne cause que 1d4 en cas d'échec, aucun en cas de réussite. Dix minutes après sa mort, la victime se relève à l'état de zombie.

Jouer l'apogée

L'apogée au complexe Gemstone pourrait être la fin de ce scénario, en fonction de la façon dont tourne les choses. Le Gardien devrait réfléchir à la façon de jouer la confrontation entre les tueurs de la Karotechia et l'équipe de Delta Green. Il y a beaucoup d'éléments à prendre en compte. Toutefois deux groupes de joueurs ne feront jamais les mêmes choix.
Les premiers joueurs-test essayèrent de contacter Crisp par téléphone, aiguillant involontairement les soupçons du personnel de sécurité d'ABC sur celui-ci. Mais comme ils avaient illégalement placé sur écoute les bureaux de Ray Turner, ils surprirent une de ses conversations avec Deschiel durant laquelle ils projetaient de tuer Crisp avant que celui-ci ne puisse rencontrer les investigateurs. Aussi, ils recrutèrent quelques MP de Malstrom et volèrent vers l'usine en hélicoptère. Ils atterrirent et découvrirent rapidement que la Karotechia était en train de purifier le complexe. Ils parvinrent à évacuer la plupart des employés tout en échangeant des coups de feu avec l'escouade de la Karotechia mais Galt utilisa des employés comme bouclier humain et put atteindre son hélicoptère avec ses hommes. Prenant le Dr Metreaux et un autre otage, ils décollèrent et entraînèrent les investigateurs dans une poursuite en hélicoptère au-dessus du Parc National Glacier. Quand ils se rendirent compte que leur Jet Ranger ne pourrait pas distancer le Huey BlackHawk des investigateurs, ils jetèrent un otage dehors à environ 300m d'altitude afin de montrer aux investigateurs qu'ils devraient vraiment abandonner la poursuite. Les investigateurs prirent une route différente mais grâce à leur hélicoptère plus rapide, ils arrivèrent avant la Karotechia à l'Aéroport Missoula et leur tendirent une embuscade alors qu'ils essayaient de rejoindre leur Lear Jet. Quand la fumée du combat fut retombée, ils avaient un prisonnier *Totenkopf* mais Galt était introuvable. Plus tard, ils apprirent qu'il avait sauté de l'hélico dans le réservoir du Hungry Horse (le train) lancé à environ 130 km/h, d'où il avait pu partir bien plus tranquillement.
Le second groupe de joueurs testeurs tentèrent une infiltration, de style commando, du complexe la nuit même où la Karotechia essayait de prendre le contrôle de Gemstone. Pendant la fusillade, les investigateurs détruisirent l'hélicoptère de la Karotechia et empêchèrent Galt de libérer le composant Saphir. Là encore, la plupart des employés en réchappèrent. Les nazis volèrent alors le train et filèrent vers le Canada mais eurent la mauvaise surprise de ne voir aucun de leurs explosifs fonctionner – le Gardien avait fait un échec critique sur leur test de Démolition. Après qu'un investigateur se soit cassé la jambe en essayant de sauter dans le train, les autres commandèrent un hélicoptère à Malstrom et suivirent le train au Canada. Ils le dépassèrent, minèrent la voie et firent dérailler le train. Une fusillade sauvage s'ensuivit tuant

Rez-de-chaussée

Porche

Le refuge principal

Pente ascendante

Salle de bain

Cheminée

Chambre de Jaeger

Cuisine

Cellier

Armurerie

Premier étage

Bibliothèque

Radio

Bibliothèque

Cheminée

Cabane de Jaeger

N

2 mètres

Zombie Saphir typique

FOR 18 CON 18 TAI 12
INT 1 POU 1 DEX 8
Impact : +2
Points de vie : 15

Attaques
Morsure 30 %
Dégâts 1D3
Bagarre 50 %
Dégâts 1D3 + impact

Défense : Toutes les armes à feu (à l'exception des fusils de chasse) et les armes blanches font 1 point de dégâts. Toutes les autres attaques physiques voient leurs dégâts divisés par deux.

Perte de SAN : 0/1D6

tout le monde sauf Galt, un investigateur et deux PNJ alliés qui furent tout de même blessés. Le dernier investigateur commença à s'inquiéter quand la mitrailleuse M-60 de l'hélicoptère mis en lambeaux les vêtements de Galt en ne laissant que des éraflures sur sa peau. Galt s'en sortit là encore, cette fois en se cachant sous l'hélicoptère de l'investigateur alors qu'il atterrissait et en se suspendant au patin d'atterrissage alors qu'il décollait. Il se lâcha quand ils retournèrent à Malstrom AFB. L'investigateur survivant ne fut pas ravi d'entendre qu'il avait fait un brin de conduite au nazi.

Bien sûr, le désastre de Gemstone peut ne pas être la fin du scénario. Si Galt s'enfuit avec Crisp –ou au moins sa tête – alors, Fiona Lin-Wei et l'équipe de l'Ecotopiste courent un grave danger.

Retour à Berkeley

Après être parti de l'usine d'ABC, Galt et le reste de ses commandos se cachent jusqu'à 16 heure le jour suivant, moment auquel Galt peut lancer Prendre les souvenirs sur le Dr Crisp. (alternativement, il peut torturer le docteur pour lui soutirer l'information s'il survit assez longtemps; ceci signifie qu'ils seront prêts beaucoup plus tôt.) Ils vont d'abord voyager jusqu'à Billings en l'hélicoptère, puis vers Oakland avec le même jet privé qu'à l'arrivé. Durant le trajet, Galt se charge d'obtenir la présence de Fiona Lin-Wei.

Les muscles pour ce travail sont ceux d'un groupe de racistes nord-californiens qui s'appellent eux-mêmes les « Porteurs du Drapeau de la République ». Leur nombre n'est pas impressionnant, mais leur chef, Horst Jaeger, est fidèle à la Karotechia, bien qu'ignorant sa vraie nature. Il fournira avec enthousiasme l'aide dont Galt a besoin, en particulier si cela signifie une "bouffeuse de riz" de moins dans le monde.

Les ordres de Galt sont que Jaeger et ses skinheads enlèvent Fiona et l'emmènent dans un de ses arsenaux secrets, une cabane dans les collines proches d'Oakland. Ils sont censés la retenir jusqu'à ce que Galt puisse arriver et lui lancer le sort Prendre les Souvenirs.

Si les investigateurs appellent Fiona Lin-Wei et essayent de l'avertir, sa réaction dépend de la façon dont elle et les investigateurs ont agi l'un sur l'autre auparavant. Si leurs conversations étaient hostiles, elle peut ne pas croire la menace et peut considérer leur avertissement comme une pression gouvernementale. Alternativement, le Dr. Nadja Fulani peut représenter un autre moyen d'approcher Fiona. Là où Fiona pourrait se méfier d'un groupe de « costumes-cravates » elle peut être plus facilement approchée par une figure plus amicale telle que le Dr. Fulani. Si Fiona est convaincu du danger, elle se cachera. Une option de secours pourrait être d'appeler l'inspecteur des postes Baldwin et de faire arrêter Fiona sur des accusations de fraudes postales ou d'une autre violation des règlements postaux américains. Bien que ceci la rendra furieuse, ça lui sauvera la vie. Galt et les crétins des « Porteurs du Drapeau de la République » ne pourront pas en avoir après elle si elle est sous la garde des fédéraux.

Galt ne quittera pas la baie de San Fransisco jusqu'à ce qu'il ait éliminé Fiona. Cette étroitesse d'esprit peut fournir aux investigateurs une excellente occasion d'embuscade contre Galt et à ses acolytes. Ils peuvent soit convaincre Fiona de jouer le rôle d'appât, soit simplement la garder sous surveillance, sans l'avertir du danger, et attendre que Galt se manifeste. (Si les investigateurs ne pensent pas à ce plan, l'agent Drake peut toujours leur suggérer.) L'inspecteur Baldwin est disponible pour n'importe quelle opération. Les détails permettant d'employer Fiona comme appât pour un piège devraient être laissés à la discrétion des investigateurs.

La cabane

Il y a une quantité considérable d'armes illégales et d'équipements paramilitaires stockés à la cabane. Une liste partielle inclut :

- Gilets de Kevlar type 3 (protection 12 / 4) et casques (protection 3).
- Lunettes de vision nocturne.
- Cartouchières, masques à gaz (le port d'un masque à gaz réduit le champs de vision de moitié) et harnais d'équipement.
- Dizaines de milliers de munitions, de cordite, d'amorces, de douilles, de fontes pour les balles.
- Centaines de kilos d'explosifs, le plus souvent des mélanges de produits ménagers communs, et des douzaines de bombes - tuyaux déjà assemblées. Il y a aussi un peu de plastique C-4 et des détonateurs.
- Des grenades à main, réassemblage de grenades désamorcées trouvées dans des surplus militaires. Elles sont très dangereuses à employer. Un test de chance raté signifie que la grenade ne détone pas. Un échec critique signifie que le fusible de la grenade est trop court. Jet d'1d4 : 1 signifie que la grenade éclate dès que la goupille est tirée, les 2 à 4 signifie qu'elle détone avant d'atteindre la cible.
- 60 fusils d'assaut AK-47, reconvertis en full auto avec des baïonnettes et avec 10 chargeurs chacun.
- 20 Ingram Mac-10 reconvertis en full auto, avec 10 chargeurs chacun.
- 40 pistolets Ruger P-89 9mm, avec 10 chargeurs chacun.
- 30 calibre 12 Franchi SPAS-15, avec 10 chargeurs chacun.
- 1 lance-grenades M-79 Blooper avec 40 grenades de 40mm.
- Une bibliothèque énorme des manuels d'instruction militaire provenant de surplus et de la propagande de néo-Nazi.
- Une radio à ondes courtes avec un générateur portable et des réserves d'essence.
- Il y a un large approvisionnement en nourriture, assez pour des années, et l'eau est fournie par un puits actionné par une pompe manuelle.

L'attaque des skinheads

Si Fiona est enlevée avant que les investigateurs soient prêts, ils devront travailler sur le cas comme s'il s'agissait d'un simple kidnapping. Coopérer avec le FBI, la police de Berkeley et la patrouille routière de Californie seraient une bonne idée s'ils veulent avoir une chance d'attraper les kidnappeurs de Fiona.

Les kidnappeurs sont quatre skinheads conduisant un van portant des plaques volées. Un skinhead reste dans le fourgon, surveillant Fiona et la police, alors que les trois autres effectuent le kidnapping. Leur plan est simple et peu réfléchi du fait du peu de temps dont ils disposent; Galt veut Fiona dès qu'il arrivera à San Francisco. Après avoir localisé l'appartement de Fiona Lin-Wei dans l'annuaire, un des gangsters entre dans l'appartement par une porte de verre coulissante sur le balcon du deuxième étage, sans être vu. Il ouvre alors la porte principale pour faire entrer ses deux acolytes. Puis, ils attendent tranquillement jusqu'à ce que Fiona rentre de son travail. Le conducteur en planque avertit les trois à l'intérieur par téléphone mobile que Fiona est en train d'arriver. Les trois en embuscade ceinturent Fiona, lui font descendre les escaliers et la pousse dans le fourgon. Néanmoins Fiona s'est débattue durant l'attaque et la lutte a chamboulé son appartement et alerté les voisins.

Un de ses voisins, John Mackey, un étudiant de l'université, essaye d'intervenir alors que Fiona est traînée au loin, ensanglantée et ligotée avec du ruban adhésif. Pour ses efforts, il récolte un nez cassé et un sourcil fendu. Un autre voisin - Kevin Shapiro - employé dans une librairie, reste caché mais note le numéro d'immatriculation du van. Malheureusement, la plaque AIK 834 correspond à celle d'une voiture volée dans un parking d'Oakland un peu plus tôt dans la journée.

Les skinheads remettent leur vrai plaque dés qu'ils sont sortis du secteur. L'enlèvement est exécuté autour de 17h30.

Un Avis de Recherche à Toutes les Unités avec la marque et la couleur du fourgon, et une description des kidnappeurs peut donner des résultats auprès des policiers en charge de la surveillance des routes. La réussite d'un test sur 1/5 de la *Volonté* du PJ ayant le score le plus fort implique qu'une patrouille a repéré le van. Une tentative d'interception du fourgon sur la route déclenche un court échange de tirs, qui prend fin dès que deux des kidnappeurs sont blessés ou tués. Comme alternative, une surveillance aérienne en hélicoptère peut donner de meilleurs résultats. Si les investigateurs jouent habilement leurs cartes, la surveillance peut les mener jusqu'au repère de Jaeger. Le succès devrait être basé sur la prudence et l'intelligence du plan des investigateurs.

Travailler sur le lieu du kidnapping donnera beaucoup moins de résultats immédiats. Toutefois, ils récolteront assez de cheveux, de fibres et d'empreintes digitales dans l'appartement de Fiona pour traquer les kidnappeurs, mais ce sera alors trop tard pour Fiona. Avec l'aide de Drake, le contrôle des empreintes digitales peut aboutir en quelques heures. Ceci mènera les investigateurs aux skinheads kidnappeurs, puisqu'ils ont tous des casiers judiciaires dans l'Etat de Californie.

Cependant les skinheads ne rentreront pas à leurs résidences avant l'après-midi suivant puisqu'ils ont le devoir de se débarrasser de Fiona une fois que Galt aura terminé ses viles et mortelles expériences magiques sur elle.

Leur fourgon est une véritable mine de preuves légales, et il n'y aura aucune difficulté à prouver l'enlèvement et leur culpabilité. Secoués par leur expérience avec Galt la nuit précédente, les gangsters apeurés craquent rapidement et crachent le morceau sur tout ce qu'ils savent.

(Si les investigateurs pataugent et que le gardien pense qu'ils méritent un peu d'aide, un groupe du FBI spécialisé dans les crimes raciaux peut fournir des données sur les « Porteurs du Drapeau de la République », sur Jaeger, et sur le refuge d'Oakland, à temps pour sauver Fiona.)

Les skinheads, cependant, ne savent rien au sujet de Reinhardt Galt avant de le rencontrer à la cabane de Jaeger. L'unique chose dont ils sont sûrs est qu'ils travaillent pour Horst Jaeger. Ils connaissent l'adresse du refuge où Fiona a été emmenée et le lieu où le corps doit finalement être caché, mais pas pourquoi elle a été enlevée. Ils peuvent parler d'un certain nombre de détails au sujet d'autres arsenaux secrets de Jaeger et leurs informations pourraient mener à des poursuites sur Horst Jaeger et sur beaucoup d'autres membres des « Porteurs du Drapeau de la République » pour conspiration en vue de commettre des meurtres, enlèvements et violations des statuts fédéraux sur les armes à feu.

Si les investigateurs ne remontent pas jusqu'à Fiona dans un délai de cinq heures après son kidnapping, elle sera assassinée par Galt, qui la décapite, lui ouvre le crâne, et dévorent son cerveau encore chaud en tant qu'élément du sort de « Prendre les Souvenirs ». Sa mort survient aux alentours de 21h30. (Si Galt devait exécuter le sort sur le Dr. Crisp, il peut avoir comme conséquence un délai de vingt-quatre heure supplémentaires.)

Le sort assurera à Galt que la fuite d'ABC n'est jamais parvenue jusqu'à Fiona ou à l'*Ecotopiste*. Comme abomination supplémentaire, Galt fait rôtir le corps décapité et étripé de Fiona sur un brasier et festoie de ses restes. Aucun commando survivant de *Totenkopf*, Jaeger, ou ses skinheads ne participeront à l'horrible dîner. Ils gardent leur distance, et leurs commentaires pour eux-mêmes.

À 2 heures du matin, Galt donne les restes de Fiona aux skinheads pour les faire disparaître. Ils prennent sa tête, les entrailles, et le corps ravagé et les emmènent au centre d'entraînement des Porteurs du Drapeau situé dans un secteur rural à l'est de Modesto. Ce

Skinhead californien typique

Tas de muscle, 18-25 ans
Type : Blanc de tout type

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	26

Compétences

Athlétisme	54 %
Conduite automobile	39 %
Discrétion	37 %
Écouter	36 %
Esquiver	29 %
Métier	
Serrurerie	26 %
Se cacher	37 %
Trouver Objet Caché	37 %
Vigilance	25 %

Langues

Anglais	50 %

Combat

• Bagarre	68 %
• Boxe anglaise	42 %
• Armes blanches	61 %
Cran d'arrêt, dégâts 1D4 + impact	
Matraque, dégâts 1D6 + impact	
• Armes de poing	31 %
Ruger P94, dégâts 1D10+1	

Notes : Jaeger a rassemblé ces jeunes durs un peu partout dans l'État pour en faire des gardes du corps et des garçons de course. Ils sont plus malins, plus forts, plus méchants et mieux endoctrinés idéologiquement que le skinhead de base. Tous ont été membre d'organisations néo-nazies variées comme la Nation Aryenne, le Parti National Socialiste du Peuple Blanc, etc. Un jour, après cet apprentissage auprès de Jaeger, ils comptent retourner auprès de leurs communautés et devenir des chefs du mouvement aryen. Tous sont avides de faire leurs preuves.

Ils sont tous athlétiques et ont le crâne rasé. Leur « uniforme » consiste en T-shirt noirs, jeans, botte ferrées et une pléthore de tatouage nazis. Jaeger ne devrait pas pouvoir recruter plus de 10 de ces néanderthaliens. Il pourra leur distribuer des armes mais, à cause de leur manque d'entraînement et d'expérience, ces abrutis n'auront que les chances de bases de toucher avec.



Horst Jaeger (Nom véritable : Howard Pringle)

Président auto-proclamé des Porteur du Drapeau de la République, 45 ans
Type : Caucasien

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	13
Santé Mentale	59

Compétences

Athlétisme	53 %
Discrétion	42 %
Explosif	81 %
Orientation	54 %
Parachutisme	34 %
Pister	31 %
Nager	36 %
Sciences formelles	
Chimie	82 %
Se cacher	41 %

Langues

Anglais	80 %
Allemand	22 %

Combat

• Bagarre	63 %
• Close combat	49 %
• Armes blanches	50 %
Poignard Commando, dégâts 1D4+2 + impact	
• Armes de poing	43 %
Ruger P94 9 mm, dégâts 1D10	
• Armes automatiquess	56 %
Ingram MAC M10, dégâts 1D10	
AK-47 Kalachnikov, dégâts 2D6+2	
• Artillerie	
Lance-grenades	39 %
M79 Blooper, dégâts : 6D6 / 5D6 / 4D6 / 3D6 / 2D6 / 1D6 (grenades à fragmentation)	

terrain, entouré de barbelés, est encore une des cachettes de Jaeger, qu'il emploie pour former ses gangsters aux tactiques paramilitaires. Le camp est actuellement inutilisé, mais les environs sont surveillés par huit Rottweilers sauvages. (Lorsque le camp est inactif, Jaeger envoie ses skinheads dehors pour alimenter les chiens tous les trois ou quatre jours, mais il maintient les chiens sous-alimentés pour augmenter leur agressivité). Là, les skinheads déposent les restes de Fiona Lin-Wei pour compléter le régime des chiens. Le corps sera déchiré en lambeaux, mais il y aura toujours suffisamment d'os et de fragments de cheveux pour qu'une analyse d'ADN confirme qu'il s'agit bien des restes de la malheureuse Lin-Wei.

Pour leur part, Galt et ses commandos disparaissent dans la nuit. Les investigateurs devront se contenter de poursuivre Horst Jaeger et ses skinheads.

Le refuge de Jaeger

Si les investigateurs se déplacent pour arrêter les skinheads kidnappeurs avant qu'ils ne reviennent à la cabane, ils ne retrouveront pas la trace de Galt. Les skinheads sont censés entrer en contact avec Jaeger par téléphone portable pour lui signaler que le kidnapping s'est déroulé sans accroc. Une fois que Jaeger arrive pour vérifier, il appelle Galt et lui donne le signal pour approcher la cabane. Pour être sûr de les attraper tous ensembles, les investigateurs doivent permettre aux kidnappeurs d'emmener Fiona Lin-Wei jusqu'au refuge et puis d'attendre très patiemment.

Horst Jaeger

Né Howard Pringle, Horst Jaeger fut fasciné par les militaires allemands de la Seconde Guerre mondiale dès son plus jeune âge. Il collectionnait les souvenirs des nazis, une passion qui se prolonge aujourd'hui. Il a servi dans l'armée des USA et a été honorablement libéré à l'âge de 26 ans avec le grade de sergent. Dégoûté par le libéralisme vers lequel l'Amérique se dirigeait, et sous l'impulsion des Mouvements pour les Droits Civiques, Jaeger rejoignit une série d'unité de mercenaires blancs, pour la plupart européen, combattant dans les guerres de décolonisation des années 70. En Afrique du Sud, Jaeger fut enrôlé par un ancien SS Sturmbanführer qui entretenait les contacts de la Karotechia avec des Afrikaners pro-Apartheid. Depuis le milieu des années 80, il est un agent loyal de la Karotechia dans ses États-Unis natales. Sa mission actuelle est d'entretenir un mouvement séparatiste blanc en Californie. Il a mis sur pied les Porteur du Drapeau de la République afin d'attirer les réfractaires à l'impôt et autres opposants au gouvernement fédéral qui ne sont pas forcément ouvertement racistes. Profitant des Porteur du Drapeau de la République, Jaeger a créé de nombreux arsenaux secrets dans le nord de l'État. Jaeger a également de forts contacts avec les communautés skinhead de San Francisco et de Los Angeles et est connu pour leur avoir fourni des armes lorsque des crimes racistes étaient prévu et menés à terme. Pour chasser Fiona, il utilisera un groupe de skinhead avec lequel il a entretenu des contacts pour des tâches « à démentir » comme celle-ci. Jaeger a trop de poids mais il reste musclé. Il a les cheveux longs, une barbe épaisse et porte souvent des treillis de l'armée des USA.

La cabane est située à l'écart de la State Road 12, une route qui s'enfonce profondément dans les Rocheuses au nord de Sonora, Californie. Le terrain est montagneux avec les forêts denses de pin et de séquoia. La cabane est construite sur une pente, faisant face à la route. En réalité c'est juste une façade couvrant l'entrée d'un véritable bunker creusé dans le flanc de la montagne. Les environs de la cabane ont été dégagés de toute broussaille, et les arbres à moins de trente mètres de la cabane ont été enlevés. Ceci rend toute approche à couvert impossible. Le devant du refuge est couvert par trois meurtrières dissimulées, et chaque côté de la cabane est couvert par deux meurtrières cachées au niveau du sol. L'intérieur de la cabane est situé trois pieds au-dessous du niveau de la terre, ce qui offre aux défenseurs la protection d'un fossé quand les tirs commencent. Le seul point faible est une approche par la pente surplombant le refuge. Bien que cette approche soit couverte par deux meurtrières dans le toit, les hommes les employant ne bénéficieront pas de la protection du fossé. Chaque mur est en réalité un double mur, de 15 cm d'écart, rempli de sable. Ceci fournit 20 points d'armure.

Les premiers à arriver au refuge seront les kidnappeurs et Fiona, vers 20 heures. Puis Jaeger et ses deux gardes du corps arriveront dans une jeep à 20h30. Enfin Galt et ses commandos survivants arriveront dans des Mercedes (quatre hommes par voiture maximum) à 21 heures.

Pour faire court, la cabane est une forteresse. Mais elle a deux faiblesses. D'abord, il y a le toit. À la différence des murs, il n'y a pas de sable dans le toit pour disperser la force balistique des balles. Le toit fournit seulement 5 points d'armure. En ouvrant le feu par le toit vers le bas de la cabane (à l'aide de fusils d'assaut ou de fusils de précision), les investigateurs pourraient tuer ou blesser les défenseurs, ou au moins assez perturber leurs défenses pour permettre à une équipe d'assaut d'arriver jusqu'aux portes. Le plus grand danger ici est la possibilité que Fiona Lin-Wei soit touchée par une balle perdue, puisqu'elle est bâillonnée et ligotée à une chaise par du ruban adhésif, au milieu du repaire principal. Deuxièmement, la cabane est susceptible d'être enflammée. Ceci peut présenter un autre danger pour Fiona (inhalation de fumée, suffocation, etc.) pendant que l'équipe des Porteurs du Drapeau de la République utilise le tunnel pour s'enfuir.

Si la cabane est enflammée, tous les défenseurs entament un repli par le tunnel et tentent de s'échapper le plus loin possible, laissant Fiona dans le brasier. Si Galt est encore présent, il ordonnera qu'elle soit emmenée avec eux.

Entrer dans le refuge n'est pas vraiment une bonne idée dans la mesure où Galt prévoit

de faire sauter la réserve d'explosifs stockés dans le flanc de la colline pour couvrir sa retraite. L'explosion touchera les personnes situées dans le secteur immédiat du refuge. La force de l'explosion sera dirigée vers la cabane, soufflant les fenêtres et les portes vers l'extérieur et assommant toute personne à l'intérieur de la cabane pour 1D6 rounds. Quand les explosifs détonent, il y a également une chance que n'importe qui dans la cabane prenne quelques dommages. Si un test d'Esquive est échoué, cela équivaut à une perte de 2d6 points de vie ; même s'ils réussissent, ils perdent 1D6 points de vie. Quiconque est dans la cuisine prend 4D6, qu'il Esquive avec succès ou pas. Les personnes se trouvant dans la cache d'armes perdent 80D6 (!). Enfin celles se trouvant dans le tunnel perdent 10D6 puis sont enterrées sous plusieurs tonnes de roches…
Les skinheads ne combattront pas jusqu'à la mort et ils se rendront quand plus de la moitié d'entre eux aura été blessée. Horst Jaeger combattra jusqu'à ce qu'il est une chance de s'échapper. Il projette de sortir par le tunnel d'évasion avec Galt, en laissant les skinheads derrière eux. Mais Galt veut souffler le tunnel et emprisonner Jaeger avec ses gangsters dans la cabane. Même si il est lâché par Galt, Jaeger ne trahira pas Reinhardt Galt ou la Karotechia en donnant des informations. Il préférera plutôt être emprisonné pour le reste de sa vie. Même la menace du couloir de la mort ne le secouera pas. Menacer de le tuer ne fonctionnera pas non plus car il ne croit pas les investigateurs capables de le tuer de sang-froid.
Il ne se cédera pas à moins d'être soumis à une torture extrême. L'utilisation de la menace physique ou le tir sur certains des acolytes de Jaeger pour prouver que les investigateurs sont sérieux au sujet de leurs menaces aura des répercussions sérieuses.
Les investigateurs ne devraient jamais se permettre d'oublier qu'ils ne sont pas couvert par la loi. S'il y a des enquêteurs fédéraux ou des policiers non-affiliés Delta Green avec les investigateurs, ils interviendront pour faire cesser toute torture et arrêteront même les investigateurs si la situation le justifie.
Les commandos *Totenkopf* combattront jusqu'au bout pour assurer l'évasion de Galt, mais ils ont l'intention de suivre Galt hors du tunnel d'évasion. Pour sa part, Galt aura une priorité : s'évader avec Fiona ou au moins sa tête afin de pouvoir lancer le sort « Prendre les souvenir » plus tard. Les investigateurs devront être rapides et frapper fort pour que Fiona garde sa tête sur les épaules. Pendant la confrontation finale, Galt devrait pouvoir parvenir à s'échapper dans la nuit. Mais dans la précipitation il laissera presque toutes ses affaires, y compris ses ustensiles de « cuisine » et, bien plus important, sa copie de *Mein Triumph*.

Épilogue

Cette mini-campagne est conçue pour donner aux investigateurs de Delta Green une introduction à la Karotechia, ne leur donnez pas la chance de détruire l'organisation d'un seul coup. Ils peuvent obtenir quelques nez cassés, mais donnez leur ce qu'ils méritent. Les investigateurs peuvent empêcher l'usine Gemstone d'être détruite avec tous ses employés, permettre des poursuite contre les Porteurs du Drapeau de la République, sauver la vie de Fiona, et récupérer la copie perdue par Galt de *Mein Triumph,* mais ils ne devraient pas être permis de tuer Galt. Il devrait réussir à s'échapper, bien que disposant peut-être de quelques hommes en moins. (pas comprendre la fin de la phrase) Galt peut également détruire le laboratoire 6, ou au moins toutes les données reliant ABC à la compagnie façade de la Karotechia, Nuevas Fronteras. Les investigateurs devraient être laissés avec l'impression qu'ils ont trébuché sur quelque chose d'énorme et puissant : une organisation compétente dans la sorcellerie et la science mystérieuse avec des ramifications dans les organismes racistes de «bases», plus que capable d'écraser ceux qui la gênent ou s'y opposent. Avec la copie de *Mein Triumph* à disposition, Delta Green a retrouvé une cible qu'il croyait détruite depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale. L'opération HOSPITALITÉ DU SUD (voir *Delta Green, p.*58) devra être ressuscitée et la Karotechia, maintenant exposée, devra être traquée et détruite.

Bonne chance, investigateurs.
Bonjour chez vous !

Récompenses et pénalités de San

- **Détruire ou démanteler le Labo 6 :** +1D4
- **Démasquer ou tuer Ray Turner :** +1D2
- **Démasquer ou tuer le Dr Metreaux :** +1D2
- **Empêcher / Échouer à empêcher la fuite du Saphir :** +/- 1D4
- **Sauver le plus / aucun des employés de Gemstone :** +/-1d4
- **Sauver / échouer à sauver Fiona Lin-Wei :** +/-1d4
- **Sauver / échouer à sauver la Lynn Crystal Stone :** +/-1d4
- **Démasquer ou poursuivre les Porteur du Drapeau de la République :** +1D2
- **Permettre à tous / Aucun des commandos Totenkopf de s'évader :** -1 / +1



Le **mensonge** est un droit La **vérité** est un privilège L'**innocence** est un luxe

Les agences mondiales



Les agences mondiales

Les agences fédérales internationales

En accord avec le parfum international de *Delta Green : Countdown*, nous avons rassemblé un large échantillon d'informations détaillant les agences nationales de renseignement et de sécurité du monde entier. Cette annexe est loin d'être complète, des dizaines de pays et des centaines d'agences n'ont pas été répertoriés par obligation : ce livre n'aurait jamais pu être assez gros ! L'accent a été mis sur les agences et les pays les plus étroitement associés à PISCES et au GRU SV-8, qui sont traités par ailleurs dans cet ouvrage. Nous nous sommes efforcés de fournir des exemples d'agences d'une grande variété géographique, culturelle et politique, en particulier celles situées dans des «points chauds», pendant et après la Guerre Froide.

En règle générale, les pays étrangers sont désignés par leur nom officiel, mais ils sont triés alphabétiquement par leur nom courant. Le Commonwealth d'Australie, par exemple, est trié par «Australie» et pas par « Commonwealth».

Dans un pays donné, chaque agence apparaît sous son nom en français. Si l'agence est généralement désignée par son acronyme, l'acronyme apparaît entre parenthèses après le nom français, mais chaque fois que c'est possible, l'acronyme donné correspond au nom dans sa langue originale. Si l'agence est couramment désignée par son acronyme anglais (ou français) ou si le nom ou l'acronyme en langue originale n'étaient pas disponibles, l'acronyme anglais (ou français) a été utilisé à la place. Enfin, à chaque fois que cette information était accessible, la traduction en langue originale du nom de l'agence apparaît en dessous du nom français. Quand cette information n'était pas connue, seule la traduction française est donnée.



République Islamiste d'Afghanistan
Police Nationale Afghane (ANP)

République d'Afrique du Sud
Agence Nationale du Renseignement (NIA)
Service Secret Sud-Africain (SASS)
Service de Police Sud-africain (SAPS)

République fédérale d'Allemagne
Service Fédéral de Renseignement (BND)
Office Fédéral de Protection de la Constitution (BfV)
Police Fédéral des Frontières (BGS)

République d'Argentine
Commission d'Enquête sur les Activités de Nazisme en Argentine (CEANA)
Service de Renseignement National (SNI)
Police Fédéral Argentine

Commonwealth d'Australie
Police Fédéral Australienne (AFP)
Agence Australienne du Renseignement (ASIO)
Service Australien du Renseignement de Sécurité (ASIS)
Régiment du Service Spécial de l'Air (SASR)

Canada
Les Services de Renseignements Canadiens (CFIB ou SRC)
Établissement de la Sécurité des Communications (CSEC ou ESC)
Service Canadien des Renseignements Criminel (CISC ou SCRC)
Service Canadien de Renseignement de la Sécurité (CSIS ou SCRS)
Deuxième Force Opérationnelle Interarmées (JTF 2 ou FOI 2)
Police montée Royale Canadienne (RCMP ou PMRC)
Ministère de la Justice
Rangers Canadiens

République Populaire de Chine
Ministère de la Sécurité d'État
Ministère de la Sécurité publique
État-major Général de l'Armée Populaire de Libération
Agence de presse Chine Nouvelle

Colombie
Forces Spéciales (FE)
Groupe des Forces Spéciales Anti-terroristes Urbaines (AFEUR)

République populaire démocratique de Corée
Bureau du Renseignement du Cabinet Général
Commandement de la Sécurité de l'APC
Ministère de la Sécurité Publique Nord-coréen
Bureau de Reconnaissance Nord-coréen du Département de l'État-major Général

République de Corée
707e Bataillon de Missions Spéciales
Agence pour l'Organisation de la Sécurité Nationale (AOSP)
Commandement de Sécurité de la Défense (CSD)

République de Cuba
Police Nationale Cubaine
Direction Général du Renseignement (DGR)
Département de l'Amérique (DA)
Ministère du Renseignement des Forces Armées Révolutionnaires

Royaume du Danemark
Agence de Renseignement de la Police (PET)

République arabe d'Égypte
Force de Sécurité Nationale (FSN)

Royaume d'Espagne
Centre Supérieur d'Information de la Défense (CESID)

États-Unis d'Amérique
Institut de Recherche Médicale pour la Défense Chimique de l'Armée des États-Unis (USAMRICD)
Bataillon de la Garde de Sécurité des Marines des États-Unis (MSG)
Service Étranger des États-Unis
Bureau de la Sécurité Diplomatique

République de Finlande
Police de la Sécurité

République française
Direction de la Protection et de la Sécurité de la Défense (DPSD)
Direction Centrale de la Police Judiciaire (DCPJ)
Direction Centrale du Renseignement Intérieur (DCRI)
Direction Générale de la Sécurité Extérieure (DGSE)
Gendarmerie Nationale
Police Nationale
Direction du Renseignement Militaire (DRM)

Interpol

République d'Irak
Service de Police Irakienne (IPS)

République Islamique d'Iran
Police Nationale et Gendarmerie iraniennes
Comité de Coordination des Opérations Spéciales
Ministère du Renseignement et de la Sécurité (MRS)
Corps des Gardes de la Révolution

État d'Israël
Police Nationale Israélienne
Institut du Renseignement et des Opérations Spéciales (MOSSAD)
Service de la Sécurité Générale

République italienne
Agence de Renseignement et de Sécurité Interne (AISI)
Agence de Renseignement et de Sécurité Externe (AISE)
Corps des Carabiniers, Organisation Spéciale

Japon
Agence d'Investigation sur la Sécurité Publique (AISP)
Équipe Spéciale d'Intervention de l'Agence de Police Nationale (ESI)

Royaume hachémite de Jordanie
Département du Renseignement Général
Force de Sécurité Publique
Force de Police Spéciale

Grande Jamahiriya arabe libyenne populaire socialiste
Service de Renseignement Libyen

États-Unis mexicains
Police Fédérale (PF)

Nouvelle-Zélande
Bureau des Estimations Externes de Nouvelle-Zélande (EAB)
Bureau de la Sécurité des Communications du Gouvernement (GCSB)
Service de Sécurité du Renseignement (SIS)

République Islamique du Pakistan
Bureau du Renseignement (IB)
Direction du Renseignement Inter-services (ISI)
Service de Police du Pakistan (PSP)

République de Pologne
Groupe Opérationnel Mobile de Réaction (GROM)

Roumanie
Service Roumain d'Informations (SRI)
Direction du Renseignement du Ministère des Affaires Intérieures (UM-0215)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord
Comité du Renseignement du Conseil des Ministres
Comité Conjoint du Renseignement (JIC)
Service des Poursuites Judiciaires de la Couronne (CPS)
Centre de Surveillance des Maladies Contagieuses (CDSC)
Service de Sécurité (MI-5)
Service des Douanes et Fiscal de Sa Majesté (HMRC)
Agence contre la Grande Criminalité Organisée (SOCA)
Bureau des Archives Nationales (PRO)
Branche Spéciale
Quartier général des Communications du Gouvernement (GCHQ)
Branche d'Investigation des Accidents Maritimes (MAIB)
Service Secret de Renseignement (MI-6)
Régiment Spécial de Reconnaissance (SRR)
Groupe de Protection de la Flotte des Royal Marines (FPGRM)
Renseignement de la Défense (DI)
Service de Renseignement Aérien de l'Armée de l'Air (AIS)
Section Aérienne n°2 de l'Armée de l'Air (AS2)
Département du Renseignement Naval (NID)
Régiment de Service Aérien Spécial (22ème SAS)
Service Navan Spéciale (SBS)

Fédération de Russie
Agence Fédérale de l'Information et des Communications Gouvernementales (FAPSI)
Service Fédéral des Frontières (FPS)
Service Fédéral de Protection (FSO)
Service Fédéral de Sécurité (FSB)
Service de Protection Présidentiel (PSB)
Service du renseignement Extérieur (SVR)
Direction Général des Renseignements de l'État-major (GRU)
Le Système
Ministère de l'Intérieur (MVD)
12ème Directoire Principal du Ministère de la Défense (12ème GUMO)

République du Salvador
Commandement des Opérations Spéciales (COS)

Royaume de Suède
Artillerie Côtière, Bataillons Amphibies
Police de la Sécurité Suédoise (SÄPO)

Confédération Suisse
Office Fédéral de la Police (Fedpol)
Services de Renseignements Suisses (SRC)

République de Turquie
Organisation Nationale du Renseignement (MIT)
Section de Renseignement et de Lutte Anti-terroristes de la Gendarmerie (JITEM)



Police Nationale Afghane (ANP)

(Afghan National Police)

République Islamiste d'Afghanistan



Exemple de personnage

Mohammed al-Athir

38 ans
Type : Arabe (perse)

Éducation : école de police de Kaboul, ancien combattant Moudjahidine
Profession : officier de la police de Kaboul

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 14
Santé Mentale 80

Compétences
Conduire automobile 45 %
Discrétion 61 %
Écouter 40 %
Orientation 81 %
Premiers soins 44 %
Sciences formelles
Droit 39 %
Se cacher 76 %
Survie 71 %
Trouver Objet Caché 41 %
Vigilance 51 %

Langues
Pachtoune 65 %
Dari 47 %
Anglais 11 %

Combat
- Armes blanches 71 %
  Couteau, dégâts 1D4+1 + impact
- Armes de poing 37 %
  S&W « Military & police » calibre .40, dégâts 1D10+1
- Armes automatiquess 70 %
  AK-47 Kalachnikov, dégâts 2D6+2

Date de fondation :
1747, réformée à plusieurs reprises dont la dernière en date est 2002

Mission originelle :
Assurer le maintien de l'ordre et le respect des frontières et investigations criminelles.

Mission actuelle :
Inchangée plus lutte contre le trafic de drogue et les Talibans.

Juridiction :
l'Afghanistan

Quartier Général :
Kaboul

Effectifs :
Environ 110 000

Budget Annuel :
inconnu

Histoire/Description

Opérant depuis la création de l'État afghan en 1747, l'ANP a énormément changé au fil des différents régimes et pouvoirs qui ont bouleversé le pays. À plusieurs reprises, elle a été en grande partie dissoute, notamment lors de la période d'occupation soviétique de 1978 à 1992 où beaucoup de policiers rejoignirent les forces de résistances afghanes : les Moudjahidine. Durant ces 15 années d'occupations, l'ANP tint une place mineure, voire symbolique dans son rôle de police sous le contrôle permanent des autorités soviétiques.
Lors du retrait des troupes de l'Armée Rouge, le nouveau gouvernement composé principalement de chefs Moudjahidine, redora le blason de l'ANP qui se vit attribuer à nouveau sa mission et sa place d'origine au sein du pays.
La menace des Talibans, un mouvement de fondamentalistes musulmans décidés à prendre le pouvoir et aidés par des groupes armés étrangers, fait rentrer le pays dans une guerre civile de 1992 à 1996. Cette guerre se termina par la victoire des Talibans qui réformèrent l'ANP en une police religieuse. Suite à cette défaite, la plupart des anciens Moudjahidine et des anciens policiers de l'ANP s'organisèrent en une force de résistance connue sous le nom d'Alliance du Nord et dirigée par Ahmed Chah Massoud, ou Commandant Massoud. Jusqu'en 2001, ils opposèrent une résistance farouche face aux troupes talibanes. L'assassinat du Commandant Massoud et surtout les attentats du 11 septembre de la même année aux États-Unis, allaient changer la donne des forces en présence. Le gouvernement taliban de Kaboul fut accusé d'avoir aidé à la mise en place de ces attentats et d'héberger le principal responsable : Oussama Ben Laden. Une intervention militaire de grande envergure de la part d'une coalition composée de plusieurs pays dont les États-Unis, le Royaume-Uni, la France et l'Italie renversa le régime de terreur imposé par les Talibans. L'ANP fut restructurée par les troupes militaires de la coalition, qui la réorganisèrent, l'équipèrent et l'entraînèrent afin de devenir une force de maintien de l'ordre cohérente et efficace.
Cette restructuration a scindé l'ANP en 4 divisions distinctes où chacune se voit attribuer un rôle bien précis. La police en uniforme s'occupe du maintien de l'ordre et des missions courante de police, la police des frontières est chargée de la garde frontalière et de la lutte contre les divers trafics avec les pays limitrophes, la police de l'autoroute s'occupe de tous les délits routiers et de la protection des axes et le département des enquêtes criminelles est chargée des affaires d'homicides, d'enlèvements, vols et trafics à grande échelle. L'ANP est alors composée d'anciens policiers de l'ANP qui avaient rejoint l'Alliance du Nord et d'anciens fidèles du Commandant Massoud, mais aussi de nombreux civils qui se voient proposer un poste sûr et rémunéré. Depuis, elle travaille en étroite collaboration avec les forces de l'OTAN sur place, particulièrement dans la lutte des Talibans retranchés dans les montagnes.

Professions possibles

Policier en uniforme de l'ANP

Armes à feu : Armes de poing & Armes automatiques, Conduire automobile, Discrétion, Écouter, Orientation, Premiers soins, Sciences formelles : Droit, Se cacher, Survie, Trouver Objet Caché, Vigilance

Agence Nationale du Renseignement (NIA)

(National Intelligence Agency)

République d'Afrique du Sud

Date de fondation :
1er Janvier 1995.

Mission originelle :
Remplacer le Service National du Renseignement, les services des bantoustans du Transkei, du Bophuthatswana et du Venda et les services du Congrès National Africain (ANC) et du Congrès Panafricain (PAC) par un seul et unique service intérieur de renseignements pour «assurer un renseignement de sécurité à l'intérieur des frontières de la République d'Afrique du Sud afin de protéger la Constitution».

Mission actuelle :
Opérations intérieures de contre-espionnage et d'antiterrorisme, en coopération avec le Service de police sud-africain, afin de détecter, d'empêcher et de prévenir le terrorisme, les insurrections, l'espionnage étranger et les autres activités qui pourraient déstabiliser l'État.

Juridiction :
Partout à l'intérieur des frontières sud-africaines.

Quartier Général :
Pretoria, Afrique du Sud.

Effectifs :
4000 (estimation).

Budget annuel:
En 1995, le budget initial était de 283 millions de rands (environ 70 millions de dollars) et le parlement l'a augmenté à 400 millions de rands (environ 100 millions de dollars).

Histoire/Description

Les services de renseignements de l'Afrique du Sud ont longtemps été des acteurs de premier plan de la politique et des changements dans le pays. Les renseignements militaire et policier ont beaucoup influencé la politique du gouvernement aux heures les plus sombres de l'Apartheid, lorsque que le Service National du Renseignement (NIS, organisme civil) était utilisé à la fin des années 80 pour nouer les premiers contacts entre le gouvernement et l'ANC. Pendant les années 1970-80, sous le président Botha, le NIS a été marginalisé lorsque le renseignement militaire a été élevé au rang d'organisme décisionnaire. Le service civil est revenu au premier plan sous le président De Klerk, qui dirigeait à la fois les services du renseignement militaire et de la sécurité policière, ce qui a permis au NIS de remplir son mandat de seul fournisseur d'évaluations de renseignements nationaux au gouvernement. Ce fut particulièrement vrai en 1990 après la fin de l'interdiction de l'ANC/MK, du Parti Communiste Sud-Africain (SACP) et du PAC/APLA.

Tous les services de sécurité d'Afrique du Sud ont été réorganisés durant la transition vers une société pleinement démocratique. Le concept de renseignement national a été défini comme la collecte, le recoupement, la diffusion et l'évaluation d'informations relatives à la sécurité de l'État. Pour remplir leurs missions, «les services de renseignements sont tenus d'agir dans l'intérêt de l'ensemble du pays. À cet égard, les renseignements doivent renforcer la sécurité nationale et protéger et promouvoir les intérêts de l'État et le bien-être des citoyens».

Le NIS a été dissous le 1er janvier 1995 et a été remplacé par l'Agence Nationale du Renseignement, en application de la section 3-1 de la Loi sur le renseignement (Intelligence Services Act). L'Agence regroupe l'ancien personnel du NIS, de l'ANC-DIS, du Service de Sécurité du PAC, du Service de Renseignement du Transkei, du Service de Renseignement Interne du Bophuthatswana, du Service de Renseignement National du Venda et de tous les membres de tous les services de renseignement rattachés à une organisation politique ou opérant sur des bantoustans indépendants ou des territoires autonomes. Bien que cette nouvelle agence rassemble le personnel de tous ces services, un certain nombre de leurs anciens membres a aussi été rattaché au nouveau Service de police sud-africain.

Alors que beaucoup pensaient que le NIS aurait dû être dissous à cause de ses liens avec l'ancien régime, de nombreux membres de l'ANC ont demandé son maintien pour plusieurs raisons : la plus importante étant la contribution du NIS aux transactions qui menèrent à l'accord entre le gouvernement et l'ANC, ce qui témoignait d'un grand changement d'attitude au sein de ce service, réputé comme étant parmi les plus conservateurs durant l'Apartheid. Le NIS possédait des avantages et des capacités que l'ANC ne voulait pas voir disparaître : des sources, des informations sur la droite blanche et sur les extrémistes des partis noirs comme l'Inkatha, des capacités technologiques et un plus grand professionnalisme que les services de l'ANC. De plus, bien que cela n'ait pas été dit ouvertement, le NIS possédait également des informations de grand intérêt pour l'ANC : sur l'ANC lui-même, sur ses dirigeants et sur ses cadres, qu'il avait compilé grâce à des «taupes» et par d'autres opérations d'infiltration au sein des rangs de l'ANC et du PAC.

La NIA est composée de sept directions principales : affaires internes, recherches, contre-

IKE E: /XARRA //KE

Exemple de personnage

Hendrik Dolincheck

35 ans
Type : Caucasien (Afrikaaner)

Éducation : Académie du Renseignement National
Profession : Agent de terrain de l'Agence Nationale du Renseignement

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

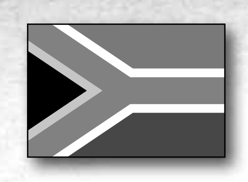
Compétences

Baratin	48 %
Conduire automobile	51 %
Criminalistique	27 %
Écouter	56 %
Psychologie	54 %
Sciences humaines	
Droit	27 %
Trouver Objet caché	54 %
Vigilance	40 %

Langues

Anglais	99 %
Afrikaans	71 %
Siswati	42 %
Tsonga	42 %
Ndébélé	41 %
Setchwana	41 %
Sotho	39 %
Zoulou	39 %
Pédi	38 %

Combat
• Armes de poing 51 %
Vektor SP-1 9mm, dégâts 1D10





Exemple de personnage

Andrew van der Veast-Haven

38 ans
Type : Caucasien

Éducation : Licence de littérature allemande, Université d'état de Pretoria
Profession : Agent de terrain du SASS basé en Allemagne

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	18	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	73

Compétences

Baratin	60 %
Contacts & Ressources	59 %
Crédit	40 %
Discrétion	36 %
Dissimulation	35 %
Métier	
Serrurerie	38 %
Persuasion	56 %
Photographie	43 %
Psychologie	55 %
Trouver Objet Caché	68 %
Vigilance	60 %

Langues

Anglais	92 %
Allemand	78 %

Combat

• Bagarre	66 %
• Full Contact	38 %
• Armes de poing	60 %
Glock 18, dégâts 1D10	

espionnage, sécurité, affaires industrielles, ressources technologiques et académie du renseignement. Les structures n'ont pas changé grâce à un arrangement conclu entre le NIS et l'ANC avant les élections, de manière à «ne pas interrompre le flot continu du renseignement» de façon à assurer «un équilibre entre la continuité et le changement». De même, le principe de la «gestion efficace» a été appliqué afin que les postes des hauts responsables soient attribués selon la compétence et pas uniquement pour motifs politiques. Ceci a aussi évité l'interruption du fonctionnement du service à cause de réformes radicales.

La NIA n'a pas le pouvoir de procéder à des arrestations, mais elle «fournit (si nécessaire) des renseignements sur toute menace potentielle au Service de police sud-africain, aux fins d'enquêtes sur tout crime réel ou présumé», conservant ainsi son ancien rôle d'investigation plutôt que de force de maintien de l'ordre de l'Afrique du Sud. Toutefois, la NIA est autorisée à mener des opérations de recherche et de saisie sous contrôle judiciaire lorsque «des informations concernant ou pouvant concerner des renseignements nationaux stratégiques» pourraient êtres obtenus d'un individu ou à partir d'un lieu.

Professions possibles

Agent de terrain de la NIA

Arme à feu : Armes de poing, Baratin, Conduire Automobile, Écouter, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : armes de chasse ou Armes automatiquess , Contacts & Ressources, Corps à corps : Arts Martiaux, Comptabilité, Criminalistique, Métier : Electronique, Métier : Informatique, Langues Étrangère (les 11 langues officielles sont : Afrikaan, Anglais, Ndébélé, Pédi, Setchwana, Siswati, Sotho, Tsonga, Venda, Xhosa, Zoulou).

Instructeur de l'Académie du Renseignement National

Baratin, Bibliothèque, Crédit, Métier : Informatique, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Anthropologie et histoire, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une compétence à titre de spécialité d'enseignement comme : Criminalistique, Surveillance/ Interception des communications, etc.

Service Secret Sud-africain (SASS)

(South African Secret Service)

République d'Afrique du Sud

Date de fondation :
1er Janvier 1995.

Mission originelle :
Assurer les missions de collecte de renseignements à l'étranger du Service National du Renseignement (NIS).

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Opérations d'espionnage et contre-espionnage en interne.

Quartier Général :
Pretoria, Afrique du Sud.

Effectifs :
Inconnus.

Budget annuel :
Le SASS n'émarge pas dans les budgets militaires ; 3,7 milliards de dollars pour l'année 2010.

Histoire/Description

Le Service secret sud-africain est le service d'espionnage de la République. Son rôle complète celui de la NIA dans la mesure où il doit «conduire des missions de renseignement liées aux menaces extérieures, aux opportunités et aux autres actes pouvant affecter la République d'Afrique du Sud, dans le but de préserver la sécurité nationale et les intérêts du pays et de ses citoyens». En plus du traditionnel rôle de collecte des renseignements dans un cadre régional et international, le SASS est le principal outil de coopération avec les services de renseignement des nations alliées. Le SASS est également le mécanisme final de collecte et de diffusion des renseignements stratégiques pour le compte du Coordinateur des Renseignements Nationaux, en collaboration avec les autres agences.

Profession possible

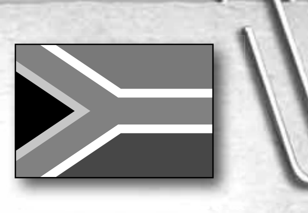
Agent du Service secret sud-africain

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Contacts & Ressources, Crédit, Dissimulation, Langues Étrangères (les plus vieux agents d'origine étrangère peuvent connaître des langues locales), Psychologie, Serrurerie, Trouver Objet Caché, Vigilance plus trois compétences parmi les suivantes : Athlétisme, Corps à corps : Arts Martiaux, Discrétion, Négociation, Interroger, Persuasion, Photographie, Se Cacher.

Service de Police Sud-africain (SAPS)

(South African Police Service)

République d'Afrique du Sud







Date de fondation :
1994.

Mission originelle :
Fournir un service de police tant au niveau national que provincial.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Afrique du Sud.

Quartier Général :
Pretoria, Afrique du Sud.

Effectifs : 190 000

Budget annuel :
Inconnu.

Historique/Description

En 1994, lorsque la démocratie s'est installée en Afrique du Sud, la police a été réorganisée afin de faire oublier au pays l'histoire de l'ancien régime. Le Service de police sud-africain (SAPS) est devenu une force multiraciale destinée à servir l'ensemble du pays.
Le SAPS est composé d'une large variété de divisions qui lui procurent un vaste éventail de spécialités. Le Service de prévention criminelle et de réaction, en plus des fonctions policières normales, possède des unités cynophiles et équestres. Les Forces spéciales, une équipe de 200 hommes spécialisés dans les assauts à risques élevés et l'Unité spéciale de protection, qui assure la protection des VIP, dépendent également de ce service.
Le Service d'investigation s'occupe des enquêtes en Afrique du Sud. Il possède un service médico-légal de très haut niveau dont les spécialités couvrent la biologie, la chimie, l'électronique, la balistique et l'analyse de documents. Des départements s'occupent de la protection de l'enfance, des délits commerciaux et des tâches d'investigation courantes. Ils sont très actifs dans leurs tentatives pour lutter contre les 700 et plus syndicats du crime organisé sud-africains. Il existe également une Unité de protection des animaux en voie de disparition, formée de 40 hommes qui enquêtent sur les crimes liés au braconnage dans les zones sauvages du pays.
La division du Service d'investigation comprend une unité particulièrement intéressante : l'Unité des crimes à caractère occulte. Cette unité combat les crimes liés aux pratiques occultes en Afrique du Sud. Elle enquête sur les crimes de sorcellerie, de satanisme, de chasse aux sorcières et sur ceux commis par les cultes. Elle assure à la fois la prévention et la répression. L'unité organise également des séminaires d'information en direction de la population et les programmes d'entraînement du SAPS. Le chef actuel de l'unité et plusieurs de ses membres prétendent avoir été témoins de véritables phénomènes occultes.
Le SAPS contrôle également le Service national d'investigations (SNI). Le SNI travaille en collaboration avec l'Agence nationale du renseignement d'Afrique du Sud en s'occupant de diverses activités de contre-espionnage. Le SNI collecte et recoupe des renseignements pour apporter son soutien aux opérations du SAPS, en particulier pour la lutte contre le crime organisé et le trafic de stupéfiants.
Le SAPS semble très bien assurer son nouveau rôle en Afrique du Sud. Il s'est très rapidement développé en un instrument professionnel au service du nouveau gouvernement. Il joue également un rôle au sein d'INTERPOL.

Professions possibles

Policier/Inspecteur du SAPS

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Athlétisme, Contacts & Ressources, Conduire Automobile, Corps à corps : Art Martiaux, Interroger, Psychologie, Sciences humaines :Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance, plus deux compétences au choix parmi : Armes à feu : Armes d'épaule et Armes de chasse, Bibliothèque, Criminalistique, Équitation, Métier : Informatique, Sciences de la vie : Histoire naturelle & Zoologie, Sciences Occultes.

Officier criminologue

Bibliothèque, Contrefaçon, Criminalistique, Médecine, Métier : Électricité, Électronique, Informatique & Mécanique, Sciences de la vie : Biologie, Botanique, Histoire naturelle, Pharmacologie & Zoologie, Sciences de la vie : Chimie.

Membre des Forces Spéciales/ de l'Unité Spéciale de Protection

Armes à feu : Armes de poing, Armes de chasse & Armes automatiquess, Athlétisme, Conduire Automobile, Discrétion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Agent du SNI

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Bibliothèque, Imposture, Langues Étrangères, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Exemple de personnage

Hans Jonker

35 ans
Type : Caucasien

Éducation : Académie de police du SAPS
Profession : Inspecteur du SAPS, Unité des Crimes à Caractère Occulte

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	80

Compétences

Athlétisme	52 %
Baratin	55 %
Bibliothèque	64 %
Conduire automobile	63 %
Écouter	57 %
Interroger	45 %
Premiers soins	41 %
Psychologie	67 %
Sciences humaines	
Droit	52 %
Histoire	40 %
Sciences occultes	71 %
Trouver Objet Caché	63 %
Vigilance	45 %

Langues

Anglais	90 %
Latin	18 %

Combat

• Bagarre	82 %
• Close combat	58 %
• Armes de poing	63 %

Beretta 92 9mm, dégâts 1D10

Service Fédéral de Renseignement (BND)

(Bundesnachrichtendienst)

République fédérale d'Allemagne



Date de fondation :
Avril 1956.

Mission originelle :
Surveillance des Soviétiques et des pays d'Europe de l'Est.

Mission actuelle :
Surveillance des communications et renseignements extérieurs.

Juridiction :
Mondiale, avec des agents opérant dans plus de 100 pays.

Quartier Général :
Munich-Pullach.

Effectifs :
7000.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Alors que la Seconde Guerre mondiale allait s'achever, le général de division Reinhard Gehlen des Armées étrangères de la division de l'Est en Allemagne s'est livré à l'armée des États-Unis. Après sa reddition, il a dirigé les Américains vers plusieurs dizaines de cylindres métalliques enterrés dans les Alpes. Les cylindres contenaient des copies microfilmées de renseignements allemands sur l'Union soviétique. Les Américains ont réalisé qu'ils n'avaient aucun programme de renseignement ciblé sur ce pays, puisque c'était un allié pendant la guerre. Les États-Unis ont rapidement reconnu qu'ils auraient sans doute besoin de créer une telle organisation et Gehlen était justement là pour la diriger. Gehlen a soigneusement négocié un projet qui permettrait à ses opérations de collecte de renseignements sur les Soviétiques de continuer, malgré la dénazification de l'Allemagne. Ce projet est devenu l'Organisation Gehlen. Structurée sous contrôle des Américains, elle est tranquillement devenue l'outil d'espionnage américain contre l'Union soviétique et les autres États européens communistes. Le programme a rapidement gonflé grâce aux milliers d'officiers allemands, réguliers et S.S., libérés.

Pendant la première décennie d'après-guerre, l'Organisation Gehlen était un programme efficace utilisé par la CIA contre l'Union soviétique. Mais pendant les années 1950, il est devenu douloureusement évident que des centaines, peut-être des milliers, d'agents de Gehlen avaient trahi l'Allemagne en vendant leurs secrets à l'Union soviétique, beaucoup au prix de leur propre vie.

En avril 1956, le Service Fédéral de Renseignement, ou Bundesnachrichtendienst (BND), a été créé pour servir la nouvelle Allemagne de l'Ouest souveraine. Toujours sous le contrôle du général Gehlen, le BND a fait le ménage dans ses troupes, réorganisant le programme en une structure plus loyale. Le BND avait toujours des relations étroites avec la CIA et a gardé son attention première sur les activités soviétiques.

Aujourd'hui, après l'effondrement de l'Union soviétique, le BND a rapidement étendu son attention au monde entier. Il possède des agents actifs dans plus de 100 pays, pour la plupart sous l'astucieuse couverture de «personnel d'ambassade». Il entretient également un service permanent de surveillance des télécommunications, qui scanne continuellement les lignes téléphoniques, les signaux radio, les lignes de fax et le trafic télex. Cette opération est le plus souvent utilisée pour découvrir des trafiquants d'armes, de plutonium ou des menaces contre les communications commerciales. Le BND conserve le pouvoir de mettre sur écoute n'importe quelle ligne de communication, chaque fois qu'il y a accès, ce qui peut être essentiel pour ses opérations de collecte d'informations. Ainsi, la collecte et l'évaluation des informations restent la priorité du BND.

Bien qu'il ne soit pas en mesure de faire appliquer directement la loi, le BND est autorisé à transmettre toutes les informations sur la contrebande ou le trafic de drogue sur lesquelles il tombe lors de sa surveillance des télécommunications. Le BND s'oppose continuellement aux lois sur la cryptographie en Europe, en prétendant que ces lois rendraient ses techniques de surveillance beaucoup plus difficiles à appliquer.

Bien qu'il ait été réorganisé, le BND porte toujours avec lui le spectre de la corruption. En 1996, trois contrebandiers ont été arrêtés à Munich dès leur arrivée de Moscou. Parmi leurs affaires, on a découvert qu'ils transportaient 363 grammes de plutonium. On a rapidement appris que deux agents du BND avaient encouragé ce trafic pendant une réunion à Madrid, sous le nom de code HADES.

Professions possibles

Analyste du renseignement

Bibliothèque, Écouter, Métier : Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Métier : Électricité & Électronique, Sciences formelles : Chimie & Cryptographie, Langues Étrangères.

Spécialiste des techniques de surveillance

Écouter, Électricité, Métier : Électronique, Informatique & Mécanique, Sciences formelles : Cryptographie & Physique plus une autre compétence comme spécialité personnelle

Exemple de personnage

Urnst Udel

35 ans
Type : Caucasien (Allemand)

Éducation : Licence d'histoire militaire
Profession : Spécialiste des techniques de surveillance

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	80

Compétences

Bibliothèque	44 %
Écouter	51 %
Métier	
Électricité	34 %
Électronique	49 %
Informatique	63 %
Mécanique	57 %
Sciences formelles	
Cryptographie	75 %
Physique	45 %

Langues

Allemand	85 %

Combat

• Armes de poing	45 %

Walther P99C 9mm, dégâts 1D10

Office Fédéral de Protection de la Constitution (BfV)

(Bundesamt für Verfassungsschutz)

République fédérale d'Allemagne

Date de fondation :
7 novembre 1950.

Mission originelle :
Exécuter des missions de contre-espionnage en Allemagne de l'Ouest.

Mission actuelle :
Inchangée, sauf qu'il effectue ses missions dans l'Allemagne unifiée.

Juridiction :
Partout à l'intérieur des frontières de la République fédérale d'Allemagne.

Quartier Général :
Cologne, Allemagne.

Effectifs :
2360, plus 2700 personnes assignées aux Autorités d'État pour la Protection de la Constitution, qui travaillent avec le BfV, mais ne lui sont pas subordonnées.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

L'Office Fédéral de Protection de la Constitution a été fondé avec l'aide d'officiers du renseignement britanniques et américains qui ont modelé l'agence d'après le MI-5 britannique. Par conséquent, à la différence du FBI américain, le BfV ne s'occupe pas d'affaires criminelles et n'a aucun pouvoir de police, comme le pouvoir d'arrestation ou d'interrogation. Le BfV ne peut pas mener d'enquête ou saisir des biens. La plupart des informations recueillies par le BfV sur les groupes extrémistes proviennent de sources ouvertes ou publiques, en particulier des publications et des manifestes des diverses organisations extrémistes. Bien que les agents du BfV ne puissent pas mener d'interrogatoires, ils peuvent effectuer des surveillances, des écoutes électroniques et infiltrer des informateurs dans des organisations pour recueillir des renseignements.

Pendant la Guerre Froide, le BfV était en première ligne du conflit Est-Ouest et était une cible majeure du service de renseignements de l'Allemagne de l'Est, la tristement célèbre *Stasi*. Le BfV a subi un certain nombre de graves revers du fait de la *Stasi* pendant cette période. En juillet 1954, le docteur Otto John, le directeur du BfV, a disparu en Allemagne de l'Est et n'a pas réapparu avant décembre 1955. Il prétendait avoir été enlevé, mais en fait il était parti volontairement et avait en réalité rejoint la *Stasi*, avant, en fin de compte, d'essayer de retourner à l'Ouest. Moins bizarre, mais au moins aussi dommageables : les défections de deux taupes de longue date au sein du gouvernement ouest-allemand ; Alfred Frenzel, un membre du Parlement en 1960, et Gunther Guillaume, un assistant personnel du Chancelier Willy Brandt en 1974. Le BfV semblait avoir récupéré et regagné son efficacité au début des années 1980, mais alors Han Joachim Tiedge, qui avait dirigé le contre-espionnage contre l'Allemagne de l'Est, passa à l'Est. Ce qui a encore entraîné un autre remaniement interne et une réorganisation.

Après l'effondrement de l'Allemagne de l'Est, les bureaux de la *Stasi* ont été investis et ses dossiers ont été ouverts au public, révélant que l'infiltration d'agents de la *Stasi* en Allemagne de l'Ouest était bien pire qu'on le soupçonnait. Une douzaine d'affaires d'espionnage a été rapportée, dont celle concernant Klaus Kuron, un officier du BfV qui avait été chargé de traquer et de «retourner» des agents de la *Stasi* en Allemagne de l'Ouest. Pendant huit ans, Kuron s'est assuré que la *Stasi* savait quels agents avait été retournés et lesquels étaient toujours fiables.

Une fois son pire ennemi détruit par la chute du communisme, le BfV a commencé à faire le ménage dans ses murs. Ce fut peut-être la plus grande opération dans l'histoire de l'agence : l'élimination des agents de la *Stasi* dans le gouvernement et parmi la population de l'ex-Allemagne de l'Ouest, ainsi que la recherche des anciens membres de la *Stasi* qui avaient essayé de dissimuler leurs identités. Le BfV a d'autres priorités parmi lesquelles le contre-espionnage, la surveillance des groupes extrémistes, le suivi des programmes politiques des populations étrangères vivant en Allemagne et la Scientologie.

Profession possible

Officier du contre-espionnage

Baratin, Bibliothèque, Contacts & Ressources, Écouter, Négociation, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Comptabilité, Criminalistique, Interroger, Langues Étrangères, Métier : Électronique & Informatique.

Exemple de personnage

Gerd Holtkamp

36 ans
Type : Caucasien (Allemand)

Éducation : Licence de psychologie
Profession : Officier du contre-espionnage du BfV

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	90

Compétences

Baratin	45 %
Bibliothèque	55 %
Comptabilité	42 %
Contacts & Ressources	55 %
Criminalistique	32 %
Écouter	54 %
Métier	
Électronique	30 %
Informatique	32 %
Serrurerie	58 %
Négociation	44 %
Persuasion	56 %
Psychologie	75 %
Sciences humaines	37 %
Trouver Objet Caché	56 %
Vigilance	50 %

Langues

Allemand	90 %
Russe	49 %

Combat

• Bagarre	32 %



Police Fédérale des Frontières (BGS)

(Bundesgrenzschutz)

République fédérale d'Allemagne



Exemple de personnage

Ulrich Schmidt

30 ans
Type : Caucasien (Allemand)

Éducation : Formation de police du BGS et entraînement du GSG-9
Profession : Chef d'équipe du GSG-9

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	46 %
Conduire automobile	50 %
Explosifs	30 %
Imposture	31 %
Métier	
Mécanique	29 %
Orientation	63 %
Parachutisme	40 %
Plongée sous-marine	25 %
Premiers soins	51 %
Psychologie	40 %
Sciences humaines	
Droit	31 %
Trouver Objet Caché	56 %
Vigilance	60 %

Langues

Allemand	85 %
Anglais	47 %
Français	22 %

Combat
- Bagarre 65 %
- Close combat 57 %
- Armes de poing 66 %
  Heckler & Koch USP calibre .45, dégâts 1D10+2
- Armes d'épaule 53 %
  Heckler & Koch PSG-1, dégâts 2D6+4
- Armes automatiquess 51 %
  Heckler & Koch MP5, dégâts 1D10

Date de fondation :
1949.

Mission originelle :
Contrôle des frontières de l'Allemagne de l'Ouest.

Mission actuelle :
Responsabilités supplémentaires de maintien de l'ordre dans les transports aériens et ferroviaires, ainsi que le maintien de l'ordre international sous l'égide de l'ONU.

Juridiction *:*
À l'intérieur des frontières allemandes.

Quartier Général :
Bonn.

Effectifs :
39000 (y compris les stagiaires) et 6250 civils supplémentaires dans les services d'appui.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire / Description

Le *Bundesgrenzschutz* (BGS) est la Police de l'Air et des Frontières de l'Allemagne. Chargé de contrôler les frontières et d'empêcher les criminels et la contrebande de passer en Allemagne, le BGS est au premier rang des forces de police en Allemagne depuis 1949. Rattaché à l'origine aux forces armées allemandes, le BGS est devenue une agence indépendante dans les années 1950. L'organisme était principalement utilisé pour contrer l'Allemagne de l'Est et ses alliés soviétiques, en empêchant les infiltrations hostiles à l'Ouest. En plus de ces missions liées à la Guerre Froide, le BGS s'occupait régulièrement des immigrants illégaux, des contrebandiers, des trafiquants de drogue et des éléments du crime organisé.

L'agence s'est agrandie et a changé avec le temps. À la fin des années 1980, les premières femmes ont été admises au BGS. Quand le Rideau de Fer s'est effondré et que la réunification a eu lieu, le BGS a de nouveau été en première ligne, aidant de toutes les façons possibles les deux pays à redevenir un. Ces temps nouveaux ont aussi apporté des responsabilités supplémentaires. En 1989, des éléments du BGS ont assisté les Nations Unies pour des opérations de police en Namibie. Ils ont depuis été déployés un peu partout dans le monde pour continuer d'aider l'ONU. En 1992, le BGS a pris la direction du maintien de l'ordre sur le réseau ferré national et le transport aérien. Opérant tant en civil qu'en uniforme, le BGS s'occupe de tout, des graffitis au terrorisme et au sabotage. Aujourd'hui, avec les nouvelles frontières, rigoureuses, imposées par l'application en 1995 de l'Accord de Schengen, le BGS a vu son rôle de garde-frontière s'étendre à nouveau.

Les missions du groupe ne s'arrêtent pas là. Il aide également l'Office Fédéral de Police Criminelle (BKA) pour la protection des bâtiments gouvernementaux et des personnalités importantes. Il vient aussi en aide à d'autres forces de police quand des situations de grande ampleur ou dangereuses se produisent, comme des manifestations de masse, des émeutes ou des visites officielles étrangères. Il se met au service de l'Allemagne lors de catastrophes naturelles et de grands accidents.

Le plus récent scandale concernant le BGS est l'accusation, tant en Allemagne qu'à l'étranger, de racisme de la police allemande. Plusieurs incidents graves ont impliqué des membres du BGS et des ressortissants étrangers, surtout des Turcs. Le gouvernement allemand examine le problème de près.

Grenzshutzgruppe 9 (GSG-9) : le GSG-9 a été créé après le Massacre des Jeux Olympiques de Munich en 1972 qui a coûté la vie à huit athlètes israéliens. La réaction de la police, mal préparée, a montré aux Allemands qu'ils avaient besoin d'une équipe antiterroriste d'élite. Le GSG-9 a officiellement commencé son existence en avril 1973.

Tous les membres du GSG-9 viennent du BGS. Ceux qui sont sélectionnés subissent 22 semaines de formation dans tous les types de combats urbain et rural. Ceux qui viennent à bout de cette formation rejoignent l'un des trois groupes du GSG-9 : le GSG-9/1 (antiterrorisme), le GSG-9/2 (antiterrorisme naval) ou le GSG-9/3 (aéroporté). Il existe également un Détachement de Commandement et une Cellule de Négociation pour les prises d'otage. Le groupe comporte environ 250 membres. L'unité a établi son quartier général à Hangelar, où elle partage les lieux avec une unité régulière de la BGS. Elle dispose d'un gros budget, dont le montant est confidentiel, qui lui permet d'avoir accès à un équipement et à des formations de première qualité. Régulièrement, elle procède également à des exercices conjoints avec la plupart des forces antiterroristes du monde occidental.

L'épisode le plus célèbre du GSG-9 s'est déroulé en 1977, quand il a procédé avec succès au sauvetage d'un avion de la Lufthansa aux mains de terroristes à Mogadiscio, en Somalie. L'assaut est considéré comme un cas d'école dans les manuels des opérations antiterroristes réussies. Des scandales plus récents ont fâcheusement attiré l'attention sur l'unité. Il y a même eu une rumeur de démantèlement, au profit des équipes d'intervention régionales de la police. Ce qui va advenir de cette célèbre unité reste inconnu.

Professions possibles

Policier de la BGS

Armes à feu : Armes de poing & Armes automatiquess, Baratin, Bureaucratie, Conduire Automobile, Langues Étrangères, Pister, Premiers Soins, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Membre du GSG-9

Armes à feu : Armes de poing, Armes de chasse & Armes automatiquess, Athlétisme, Baratin, Corps à corps : Arts martiaux, Imposture, Langues Étrangères, Orientation, Parachutisme, Plongée, Premiers Soins, Sciences humaines : Droit, Vigilance.

Commission d'Enquête sur les Activités du Nazisme en Argentine (CEANA)

(Comisión para el Esclarecimiento de las Actividades del Nazismo en la Argentina)

République Argentine





Date de fondation :
1997.

Mission originelle :
Déterminer le nombre de criminels de guerre entrés en Argentine et la valeur des biens de leurs victimes qu'ils y ont transférés.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Collecte et analyse d'informations des activités de fugitifs nazis et de fascistes, particulièrement en Argentine.

Effectifs :
63 (incluant des représentants de neuf institutions nationales et internationales qui travaillent sur ce sujet et qui forment un comité de consultation).

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/description

Bien que le gouvernement l'ait créée et soutenue, la CEANA est une commission non-gouvernementale. Sa création est le résultat d'événements débutant en 1992, quand José Luis Manzano, le Ministre de l'intérieur de l'époque, a mis les «Fichiers Nazis» dans le domaine public. Un an plus tard, le Ministre des affaires étrangères, du commerce international et de la culture, Guido Di Tella, a ouvert les fichiers historiques de la Chancellerie, permettant à des investigateurs d'avoir accès à tous les documents sur les demandes d'extradition de ceux accusés d'être des criminels de guerre. En 1996 les rapports de la Banque centrale de la République d'Argentine ont été aussi mis à disposition du public, ce qui a donné accès aux mouvements financiers dans le pays entre 1933 et 1955 (y compris les données concernant les transactions sur l'or nazi). Enfin, en mai 1997, le Président argentin, le docteur Carlos Saúl Menem, a créé la Commission d'Enquête sur les Activités du Nazisme en Argentine.
Avec la participation de personnes de renom et respectées d'Argentine et d'autres pays, et avec plus de seize unités d'investigation depuis sa création, cette commission est allée plus loin qu'aucune autre enquête sur la question des fugitifs nazis en Argentine.

Profession possible

Enquêteur de la CEANA

Bibliothèque, Comptabilité, Contacts & Ressources, Crédit, Interroger, Langues Étrangères, Psychologie, Sciences humaines : Droit & Histoire, plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Professions probables des membres de la Commission, suivant les règles du livre de base de L'Appel de Cthulhu

Auteur, Avocat, Consultant, Dilettante, Ingénieur, Journaliste, Professeur.



Exemple de personnage

Roberto Rodriguez

42 ans
Type : Caucasien

Éducation : Faculté de droit, Université de Buenos Aires
Profession : Investigateur de la CEANA. Avocat. Auteur de nombreux livres.

Caractéristiques

APP 13	Prestance	65 %
CON 12	Endurance	60 %
DEX 08	Agilité	40 %
FOR 11	Puissance	55 %
TAI 15	Corpulence	75 %
ÉDU 17	Connaissance	85 %
INT 14	Intuition	70 %
POU 09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	45

Compétences

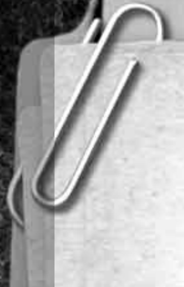
Baratin	34 %
Bibliothèque	73 %
Contacts & Ressources	51 %
Crédit	76 %
Interroger	45 %
Négociation	31 %
Persuasion	59 %
Psychologie	64 %
Sciences humaines	
Droit	82 %
Histoire	77 %
Trouver Objet Caché	48 %

Langues

Espagnol	99 %
Anglais	72 %

Combat

• Armes de poing 34 %
Bersa Thunder Mini 9mm, dégâts 1D10







Système de Renseignement National (SNI)

(Sistema Nacional de Inteligencia)

République Argentine



Exemple de personnage

Détective Esteban Fuertes

42 ans
Type : Caucasien

Éducation : École de police Juan Vucetich, Buenos Aires
Profession : Enquêteur du CNI

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	72 %
Bibliothèque	44 %
Contacts & Ressources	60 %
Criminalistique	59 %
Écouter	54 %
Interroger	60 %
Métier	
Informatique	28 %
Négociation	61 %
Persuasion	70 %
Psychologie	61 %
Sciences humaines	
Droit	65 %
Trouver Objet Caché	75 %
Vigilance	55 %

Langues

Espagnol	83 %
Anglais	41 %

Combat

• Bagarre	58 %
• Armes de poing	53 %

Bersa Thunder 9mm, dégâts 1D10

Date de fondation :
2001.

Mission originelle :
Coordonner les activités du Secrétariat d'État à l'information. Distribuer les renseignements stratégiques nationaux, judiciaire et criminels aux divers services du pouvoir exécutif, le ministère de la justice, le Conseil national de sécurité, le Comité militaire, le Commandant en chef de la Marine argentine et aux organes de planification et d'exécution de la Sécurité nationale.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Renseignement et planification des questions militaires et de sécurité nationale.

Effectifs :
Inconnus.

Budget annuel :
Environ 800 millions de dollars pour les agences qui composent le Système de Renseignement National).

Histoire/Description

Créé à l'aube du XXIe siècle, le SNI est la résultante d'une nouvelle politique budgétaire et de centralisation des informations liées à la sécurité nationale. Il trouve ses origines dans la fusion du Secrétariat du renseignement, de l'École nationale du renseignement, de la Direction de la surveillance judiciaire, de la Direction nationale du renseignement criminel, de la Direction nationale du renseignement militaire stratégique et du Centre de renseignement national. Ses missions consistent à la centralisation des informations, aux enquêtes liées à la sécurité du territoire argentin tels que le contre-espionnage, la lutte contre les narco-trafiquants, la lutte anti-terroriste, la sécurité militaire et la lutte anti-gangs. Le SNI permet, grâce aux renseignements récoltés, de pouvoir mieux dispatcher les informations aux services d'investigations et d'interventions adéquats.

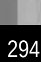
Professions possibles

Analyste du renseignement

Armes à feu : Armes de poing, Bibliothèque, Criminalistique, Métier :Informatique, Persuasion, Sciences formelles : Cryptographie, Sciences humaines : Science Militaire, Vigilance plus deux compétences suivantes parmi les suivantes : Métier : Électronique, Langues Étrangères, Psychologie, Sciences de la vie : Biologie, Sciences formelles : Chimie, Sciences humaines : Droit.

Enquêteur du CNI

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Contacts & Ressources, Criminalistique, Écouter, Interroger, Métier : Informatique, Négociation, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une autre compétence comme spécialité personnelle.



Police Fédérale Argentine

(Policía Federal Argentina)

République Argentine





Date de fondation :
11 juin 1580.

Mission originelle :
Effectuer les missions de police et judiciaires.

Mission actuelle :
Appliquer et faire respecter la loi fédérale à l'intérieur des frontières argentines.

Juridiction :
Partout en Argentine.

Quartier Général :
Buenos Aires.

Effectifs :
Plus de 40 000 en Argentine (les effectifs de la Police provinciale ne sont pas inclus dans ce chiffre)

Budget Annuel :
800 millions de dollars

Histoire/Description

La Police Fédérale argentine est une des nombreuses organisations affectées à la sécurité intérieure. Fondée en 1580 par Juan de Garay, cette organisation a parcouru un long chemin, passant par beaucoup de changements. Pendant les années 1920 elle était considérée comme une des meilleures forces de police du monde, du niveau de la Police montée canadienne ou de Scotland Yard. Aujourd'hui l'avis général de la population argentine sur la Police fédérale est déplorable. La corruption semble constamment entourer l'organisation, sapant la confiance de la population en ses institutions et alimentant une culture de paranoïa vis-à-vis du gouvernement qui ne s'est dissipée depuis la Guerre Sale.

La Police fédérale est intégrée au Centre national du renseignement et obtient des informations actualisées de l'Armée argentine sur tous les sujets liés à la sécurité intérieure.

L'organisation actuelle de la Police fédérale comprend un quartier général, un quartier général auxiliaire, douze administrateurs en chef (Intérieur, Planification, Sécurité Urbaine, Enquêtes, Stupéfiants, Sécurité Ferroviaire, Personnel et Formation, Administration, Police Scientifique, Ressources Humaines, Lutte contre l'incendie et Communications) et trois directions générales (Secrétariat général, Affaires judiciaires et Affaires juridiques).

Grâce à sa juridiction, la Police fédérale travaille souvent conjointement à la Police provinciale sur des affaires difficiles. La Police fédérale est l'organisation chargée de l'application de la loi la plus puissante d'Argentine.

Professions possibles

Enquêteur de police

Armes à feu : Armes de poing, Contacts & Ressources, Écouter, Interroger, Métier : Informatique, Négociation, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance, plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Officier de police

Armes à feu : Armes de poing, Athlétisme, Baratin, Contacts & Ressources, Interroger, Premiers soins, Psychologie, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes de chasse, Conduire Automobile, Corps à corps : Arts martiaux, Équitation, Métier : Informatique, Négociation, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché.

Police scientifique

Bibliothèque, Comptabilité, Criminalistique, Métier : Informatique, Premiers Soins, Sciences de la vie : Biologie & Pharmacologie, Sciences formelles : Chimie, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes: Sciences de la vie : Botanique & Histoire naturelle, Sciences humaines : Histoire, Langues Étrangères.

Analyste du renseignement

Baratin, Bibliothèque, Métier : Informatique, Persuasion, Psychologie, plus deux compétences parmi les suivantes : Comptabilité, Criminalistique, Sciences formelles : Cryptographie, Sciences humaines : Histoire.

Policier (Groupe d'intervention)

Armes à feu : Armes de poing & Armes automatiques, Athlétisme, Discrétion, Dissimulation, Métier : Serrurerie, Premiers Soins, Psychologie, Se Cacher, Vigilance plus une compétence parmi les suivantes : Armes à feu : Armes d'épaule & Armes de chasse, Corps à corps : Arts Martiaux.

Exemple de personnage

Matias Ibarra

31 ans
Type : Hispanique.

Éducation : École supérieure de Police, Santa Fe
Profession : Officier de police

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	85

Compétences

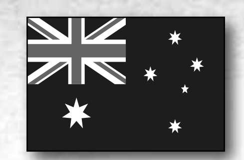
Athlétisme	24 %
Baratin	78 %
Interroger	54 %
Métier	
Électricité	44 %
Informatique	29 %
Nager	35 %
Négociation	50 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	31 %
Sciences humaines	
Droit	35 %
Histoire	56 %
Trouver Objet Cacher	45 %
Vigilance	38 %

Langues

Espagnol	65 %

Combat

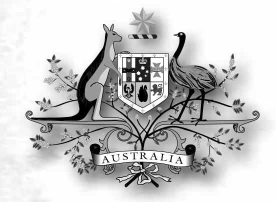
- Bagarre 55 %
- Armes de poing 42 %
  Bersa Thunder 9mm, dégâts 1D10
- Armes de chasse 50 %
  Benelli M1, dégâts 4D6 / 2D6



Police Fédérale Australienne (AFP)

(Australian Federal Police)

Commonwealth d'Australie



Exemple de personnage

Colin Wing

38 ans
Type : Caucasien

Éducation : École de l'AFP
Profession : Policier de l'AFP

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	85

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	63 %
Bibliothèque	60 %
Conduire automobile	57 %
Contacts & Ressources	49 %
Criminalistique	18 %
Discrétion	49 %
Écouter	58 %
Imposture	42 %
Interroger	57 %
Métier	
Informatique	31 %
Serrurerie	39 %
Premiers soins	44 %
Psychologie	53 %
Sciences humaines	
Droit	47 %
Se cacher	51 %
Trouver Objet Caché	71 %
Vigilance	55 %

Langues

Anglais	85 %
Japonais	21 %

Combat

• Bagarre	70 %
• Boxe anglaise	41 %
• Armes de poing	61 %
Beretta 92 9mm, dégâts 1D10	

Date de fondation :
1979.

Mission originelle :
Faire appliquer la loi pour les crimes fédéraux et aider la police de proximité.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
L'Australie et ses dépendances externes, plus des missions outre-mer pour l'ONU.

Quartier Général :
Canberra.

Effectifs :
6600.

Budget annuel :
1,8 milliards de $

Histoire/Description :

Créée en 1979 par l'Acte de la Police Fédérale Australienne, l'AFP a réuni dans une organisation centrale les attributions de plusieurs autres forces de police, y compris la Police du Commonwealth et la police du Territoire de la Capitale Australienne, et les pouvoirs de lutte contre les stupéfiants du Bureau Fédéral des Narcotiques. L'AFP est un groupe unique car il participe au maintien de l'ordre tant au niveau de la police de proximité qu'au niveau fédéral. L'AFP dépend du ministère de la Justice.

Les missions de l'AFP sont principalement axées sur le crime organisé et le trafic de drogue. Cependant, elle n'enquête pas sur les petits délits et se concentre sur le blanchiment d'argent, les gros arrivages de drogue et les connexions criminelles internationales en Australie. L'AFP mène ses enquêtes sur les crimes gouvernementaux par l'intermédiaire des Équipes Spéciales d'Investigation, affectées au traitement d'un large éventail d'abus tant en Australie qu'à l'étranger. L'AFP procure également une protection aux officiels du gouvernement et aux membres du Programme de Protection des Témoins.

L'AFP dispose de plusieurs branches spécialisées dans le traitement de la criminalité moderne. Le Centre d'Information sur les Explosifs de l'AFP fournit des analyses scientifiques sur les crimes impliquant l'utilisation d'explosifs. L'Unité de Criminalité Informatique NINE-MAN enquête sur les crimes informatiques dans toute l'Australie. L'AFP possède également une branche navale, pour les crimes dans les eaux territoriales australiennes, et de récentes Équipes Mobiles d'Intervention, en soutien pour les opérations anti-stupéfiants à haut risque. L'AFP a détaché des policiers au Groupe Commun contre la Criminalité Asiatique de l'Australie, une organisation créée pour étudier et combattre les syndicats du crime d'Asie du Sud-Est. L'AFP travaille également régulièrement avec Interpol.

L'activité de l'AFP au niveau local comprend l'assistance à la police de Canberra dans l'exécution de ses missions, en particulier en assurant la protection des missions diplomatiques. Dans tout le pays et dans les dépendances externes, l'AFP entretient également des bureaux de liaison – des bureaux de grande taille, mais aussi des postes avec un unique policier – qui travaillent régulièrement avec la police locale dans l'accomplissement de ses missions.

L'AFP participe aussi à des missions avec la Police Civile des Nations Unies (UNCIVPOL). Des policiers de l'AFP ont été vus en mission à Chypre, au Cambodge, à Haïti et au Mozambique. Dans l'exercice de ces missions, les policiers agissent uniquement en tant qu'observateurs : ils ne portent pas d'arme et n'ont aucun pouvoir d'arrestation.

La formation de l'AFP dure vingt semaines et couvre tous les aspects des opérations d'application de la loi. Elle se déroule à l'école de l'AFP, à Burton, qui délivre également des cours avancés aux policiers expérimentés. Son fonctionnement est très proche de celui de l'Académie du FBI. Cette formation est suivie de douze mois de période probatoire et de formation sur le terrain avant que les membres soient considérés comme des policiers de l'AFP à part entière.

Professions possibles

Policier de l'AFP

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Conduire Automobile, Contacts & Ressources, Corps à corps : Arts martiaux, Interroger, Premiers Soins, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus trois compétences parmi les suivantes : Bibliothèque, Comptabilité, Écouter, Imposture, Langues Étrangères, Métier : Électronique & Serrurerie Nager, Piloter bateau, Plongée sous-marine.

Spécialiste des crimes informatiques

Profil du policier de l'AFP plus Métier : Informatique.

Membre d'une Équipe Mobile d'Intervention

Profil du policier de l'AFP plus Armes à feu : Armes automatiques, Athlétisme, Discrétion.

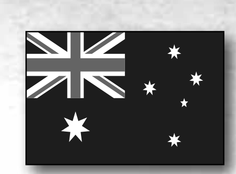
Analyste criminologue

Criminalistique, Explosifs (personnel du Centre d'Information sur les Explosifs uniquement), Informatique, Médecine, Sciences de la vie : Biologie & Pharmacologie, Sciences formelles : Chimie & Physique, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché

Agence Australienne du Renseignement de Sécurité (ASIO)

(Australian Security and Intelligence Organization)

Commonwealth d'Australie





Date de fondation :
16 mars 1949.

Mission originelle :
Répondre aux besoins élémentaires de contre-espionnage de l'Australie.

Mission actuelle :
Inchangée pour l'essentiel, mais avec une augmentation substantielle de sa juridiction et de ses méthodes opérationnelles.

Juridiction :
L'ASIO est supposée procéder à ses activités de contre-espionnage essentiellement sur le territoire australien, mais beaucoup de leurs opérations s'effectuent à l'extérieur de l'Australie.

Quartier Général :
Canberra.

Effectifs :
1692

Budget annuel :
410 millions de $

Histoire/Description

L'histoire de l'ASIO a commencé par le Bureau du Renseignement Allié, un organisme commun australo-américain opérant sur le théâtre du Pacifique du général Douglas MacArthur à la fin de Seconde Guerre mondiale. Après la guerre, le gouvernement australien a décidé qu'il avait besoin d'un service de renseignements indépendant ; il a utilisé les compétences de plusieurs fonctionnaires américains et britanniques pour créer l'ASIO.

En 1949, l'ASIO a été officiellement créée. Elle forme le «front intérieur» du réseau d'espionnage australien avec son homologue pour l'étranger, le Service Australien du Renseignement de Sécurité (ASIS). Les missions de base de l'ASIO sont de rechercher, d'enquêter et d'agir en fonction des besoins du contre-espionnage intérieur. Ce large spectre d'attributions comprend la détection des taupes, le contrôle des sources d'informations ouvertes et le piratage des systèmes informatiques pouvant contenir des informations nuisibles au gouvernement australien.

L'ASIO a toujours étroitement travaillé avec les agences de renseignement américaines et britanniques, dans le cadre de l'accord UKUSA. L'ASIO (et l'ASIS) ont réalisé plusieurs opérations communes couronnées de succès avec la CIA et la NSA. Malheureusement, en raison de ses rapports étroits avec des agences de renseignement étrangères, l'ASIO a été accusé d'être plus proche idéologiquement des gouvernements américain et britannique que de son propre gouvernement.

À ses débuts, l'ASIO pouvait mener des opérations avec une approbation minimale du gouvernement australien. Après plusieurs opérations simulées (dont une simulation de sauvetage d'otage pour laquelle la police locale n'avait pas été avisée qu'il s'agissait d'un exercice armé), l'ASIO a été priée d'obtenir une autorisation avant d'effectuer des missions plus complexes. Ce statut opérationnel n'est effectif que depuis très peu de temps.

En 1999, l'ASIO a obtenu un accroissement énorme de ses pouvoirs. Ses agents ont reçu la pleine autorité de placer des mouchards et de poser des micros, et également le droit d'infiltrer (pirater) tout système informatique dans lequel ils parviennent à s'introduire. Ils sont aussi autorisés à transmettre toute information étrangère à leur organisme frère, l'ASIS. L'un des plus importants changements est peut-être l'absence de justification exigée pour chaque affaire particulière, une pratique qui était habituelle jusqu'à présent. Cette énorme augmentation de pouvoir a inquiété beaucoup de personnes, étant donné que des représentants de presque tous les pays du monde se sont rendus en Australie lors des Jeux Olympiques de 2000. Nul doute que la présence de l'ASIO y a été lourdement ressentie.

Professions possibles

Analyste du renseignement de l'ASIO

Bibliothèque, Métier : Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché, plus trois compétences parmi les suivantes : Comptabilité, Écouter, Langues Étrangères, Métier : Électronique, Psychologie, Sciences formelles : Cryptographie, Sciences humaines : Histoire plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Officier de liaison de l'ASIO

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Contacts & Ressources, Écouter, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes d'épaule & Armes automatiques, Informatique, Langues Étrangères, Métier : Électronique & Informatique, Se Cacher plus une autre compétence comme spécialité personnelle

Exemple de personnage

Quinn Douglas

35 ans
Type : Caucasien

Éducation : Diplôme d'arts libéraux
Profession : Officier de liaison de l'ASIO

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	75

Compétences

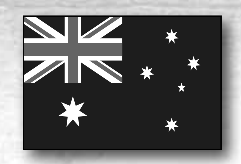
Baratin	66 %
Contacts & Ressources	34 %
Écouter	54 %
Métier	
Électronique	45 %
Informatique	68 %
Psychologie	67 %
Trouver Objet Caché	59 %
Vigilance	50 %

Langues

Anglais	95 %
Chinois	60 %

Combat

• Armes de poing 61 %
Beretta 92 9mm, dégâts 1D10



Service Australien du Renseignement de Sécurité (ASIS)

(Australian Security Intelligence Service)

Commonwealth d'Australie



Exemple de personnage

Dylan Edwards

29 ans
Type : Caucasien

Éducation : Maîtrise de psychologie
Profession : Agent de l'ASIS

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

Compétences

Baratin	51 %
Contacts & Ressources	45 %
Crédit	48 %
Persuasion	65 %
Psychologie	76 %
Se cacher	57 %
Trouver Objet Caché	60 %
Vigilance	50 %

Langues

Anglais	95 %
Japonais	35 %

Combat

• Armes de poing 52 %
Beretta 92 9mm, dégâts 1D10

Date de fondation :
16 mars 1949.

Mission originelle :
Répondre aux besoins de collecte et d'analyse de renseignements extérieurs de l'Australie.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
A mené des opérations à l'échelle mondiale.

Quartier Général :
Canberra.

Effectifs :
Inconnu

Budget annuel :
263,3 million de $

Histoire/Description

Le Service Australien du Renseignement de Sécurité a d'abord été un élément du Service de Renseignement Allié pendant la Seconde Guerre mondiale. À cette époque, l'Australie ne disposait d'aucun service de renseignement significatif. Après la guerre, le gouvernement a lancé un programme pour créer et animer un service de renseignements extérieurs. Avec l'aide de plusieurs officiers du Renseignement américain et britannique, le Service Australien du Renseignement de Sécurité a vu le jour. L'ASIS opère en conjonction et partage ses informations avec l'agence australienne du contre-espionnage intérieur, l'ASIO.

L'ASIS organise et dirige les réseaux de collecte de renseignements extérieurs de l'Australie. Leur principale zone d'influence est la Ceinture pacifique. Actuellement, leurs activités sont concentrées sur la criminalité et les renseignements asiatiques qui pourraient éventuellement nuire à l'Australie. D'autres activités impliquent la surveillance des ambassades et des diplomates étrangers. Pendant la Guerre Froide, l'ASIS a réussi à pousser l'officier de renseignement soviétique Vladimir Petrov à la démission. Cette opération a aussi eu pour effets la démission de l'épouse de Petrov et la rupture des relations diplomatiques australo-soviétiques.

En 1990, l'ASIS et la NSA américaine ont travaillé conjointement sur une opération pour placer des fibres optiques et des dispositifs d'écoute dans l'ambassade chinoise à Canberra. Les signaux émis par ces dispositifs ont été relayés à plusieurs stations en Australie, en Angleterre et aux États-Unis. Finalement, cette opération a été découverte par les médias australiens, qui ont reçu l'ordre de se taire. Comme l'opération continuait, elle a finalement été rapportée par le magazine *Time* aux États-Unis, et une fois révélée publiquement, elle a été arrêtée.

Professions possibles

Agent de l'ASIS

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Contacts & Ressources, Interroger, Langues Étrangères, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Arme à feu : Armes de chasse, Conduire Automobile, Corps à corps : Arts martiaux, Crédit, Persuasion, plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

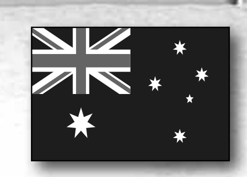
Technicien de l'ASIS

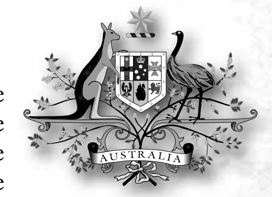
Bricolage, Écouter, Langues Étrangères, Métier : Électricité, Électronique & Informatique, Sciences formelles : Cryptographie, Trouver Objet Caché, plus une autre compétence comme spécialité personnelle

Régiment du Service Spécial de l'Air (SASR)

(Special Air Service Regiment)

Commonwealth d'Australie





Date de fondation :
1957.

Mission originelle :
Fournir à l'armée australienne la capacité d'effectuer des Opérations Spéciales.

Mission actuelle :
Inchangée, sinon l'ajout d'une mission anti-terroriste.

Juridiction :
Le monde entier en appui des objectifs géopolitiques/militaires australiens.

Quartier Général :
Campbell Barracks, Swanbourne.

Effectifs :
500 à 700.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le Service Spécial Aérien australien est issu de son organisation mère, le SAS du Royaume-Uni. En 1957, les militaires australiens ont décidé de créer une compagnie SAS indépendante pour servir à la fin du conflit malais. En 1964, après plusieurs réorganisations, l'organisation s'est développée jusqu'à devenir un régiment, afin de grossir les forces du Commonwealth engagées à Bornéo. Il a conservé le béret couleur sable du SAS, ainsi que son écusson et ses ailes. Le Régiment est également intervenu au Vietnam au côté d'unités américaines (en particulier les unités de reconnaissance du corps des Marines) et a gagné un grand respect de la part des deux bords. D'autres missions ont mené le Régiment au Brunei, en Thaïlande et en Papouasie-Nouvelle-Guinée.

La sélection pour rejoindre le Régiment est extrêmement difficile et elle dure dix-neuf jours. Ceux qui en réchappent peuvent suivre l'entraînement et recevoir une affectation dans le Régiment. Des formations complémentaires pour d'autres spécialités sont régulièrement mises en place. La formation et les exercices sont continus pour maintenir le professionnalisme de l'unité à un niveau élevé.

Le Régiment est composé de trois escadrons Sabre, plus le personnel d'état-major et d'appui. Ils maintiennent également un escadron en alerte pour une action immédiate en cas de menace terroriste. Le fonctionnement du SAS australien est très similaire à celui de son prédécesseur britannique, à l'exception d'une différence significative. En raison de l'absence en Australie d'un corps de Marines ou d'une unité de type SEAL, le SAS a assumé une grande part d'opérations spéciales navales. Le SAS a un monopole presque total sur les opérations spéciales en Australie.

En plus des autres missions habituelles des forces d'opérations spéciales, le SAS australien se prépare sans faire de bruit à être l'instrument de l'Australie pour appuyer les alliés occidentaux dont elle dépend. Ils se préparent également au cas où un ennemi essaierait de prendre cet énorme continent sous-peuplé, en s'entraînant aux tactiques de guérilla mobile et en formant leurs propres citoyens si le besoin s'en fait sentir.

L'unité est très bien considérée tant dans son pays qu'à l'étranger. Elle a maintenu les standards élevés du Régiment et est une force sur laquelle il faut compter.

Professions possibles

Membre du SAS

Armes à feu : Armes de poing & Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps : Arts Martiaux, Discrétion, Orientation, Parachute, Premiers Soins, Sciences humaines : Science Militaire, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une compétence parmi les suivantes : Explosifs, Langues Étrangères, Piloter : Bateau, Pister, Plongée sous-marine.

Exemple de personnage

Ian Cole

32 ans
Type : Caucasien

Éducation : Sélection et entraînement du SAS
Profession : Sergent du SAS

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	65 %
Baratin	55 %
Conduire automobile	48 %
Discrétion	63 %
Écouter	48 %
Orientation	60 %
Parachutisme	55 %
Pister	42 %
Premiers soins	55 %
Sciences humaines Sciences militaires	58 %
Se cacher	71 %
Trouver Objet Caché	59 %
Vigilance	45 %

Langues

Anglais	75 %

Combat

- Bagarre 62 %
- Close combat 42 %
- Armes blanches 56 %
  Poignard Commando, dégâts 1D4+2 + impact
- Armes de poing 43 %
  Heckler & Koch USP calibre .40, dégâts 1D10+1
- Armes automatiquess 67 %
  Colt M4 commando, dégâts 2D8





Le Canada



Contrôle des armes au Canada

Le contrôle des armes au Canada date de 1892. Au fil des ans, les mesures de contrôle ont évolué jusqu'à la loi actuelle (le « Firearms Act ») qui est devenue une loi en 1995. Le Firearms Act couvre la licence, l'enregistrement, l'acquisition, la possession, le transfert, le transport, le mouvement, le stockage, la manipulation, l'affichage, l'import, et l'export de toutes les armes à feu à l'intérieur, depuis et vers le Canada.

La différence fondamentale entre le Canada et les États-Unis à propos du contrôle des armes est que « le droit de porter une arme » ne fait pas partie de la constitution canadienne. De plus, les Canadiens sont en général moins fascinés par la « culture des armes ». Les comparaisons statistiques montrent que les crimes violents par armes à feu sont sensiblement plus élevés aux États-Unis. Le gouvernement et tous les canadiens veulent maintenir ou améliorer ces chiffres. Néanmoins, le Canada a beaucoup de propriétaires de pistolets, estimée à 3 millions, avec 7 à 9 millions d'armes à feu enregistrées, dont environ 1 million d'armes de poings.

Le Firearms Act divise les armes à feu dans trois catégories. La plupart des fusils à un coup de chasse ou de sport sont classés comme armes à feu non contrôlées. Les arbalètes sont traitées de même et exigent une licence. Pour acquérir légalement une arme à feu non contrôlée une personne doit assister à un cours sur la sécurité des armes à feu (Canadian Firearms Safety Course), qui coûte 50 Dollars. Cela permet à cette personne de posséder un certificat d'acquisition d'armes à feu (FAC, Firearms Acquisition Certificate) qui coûte 60 Dollars. La délivrance d'un FAC dure 28 jours au minimum, pendant lesquels demandeur sera soumis à une enquête personnelle et à un contrôle du casier judiciaire. Le porteur d'un FAC valide peut acheter n'importe quelle arme et munition non contrôlée. Les armes achetées chez des détaillants sont automatiquement enregistrées. Les armes achetées par transactions privées doivent également être enregistrées et l'acheteur doit posséder un FAC valide.

La plupart des pistolets, tous les fusils courants se pliant ou télescopiques, et les *short barreled semi-automatic center fire rifles* sont considérés comme armes à feu à usage restreint. Un cours nommé « Restricted Firearms Safety Course », d'un coût de 50 Dollars, est exigé en plus du cours précédent afin d'obtenir un permis pour ces armes.

Les armes à feu interdites comprennent les armes de poings à barillet de calibres .25 et .32, tous les fusils de chasse ou shotgun qui ont été modifiés au niveau du barillet ou du chargeur pour aider à leur dissimulation, et toutes les armes à feu automatiques « convertibles ou modifiables ». Toutes les pièces qui permettent l'automatisation ou l'amélioration (silencieux, suppresseurs, chargeurs de grande capacité (> 8 balles), et les reproductions sont interdites. Il est pratiquement impossible de se procurer des armes de ce type mais elles peuvent toutefois être légalement obtenues et ce seulement avec une très bonne raison. L'acquisition illégale d'armes à feu au Canada est difficile à moins qu'une personne ait des relations avec des éléments criminels. L'utilisation d'armes interdites ou la tentative d'en acquérir déclenchera la pleine application de la loi. La sentence « minimum » requise pour tout crime violent commis à l'aide d'une arme à feu est de QUATRE ans. Les amendes pour possession liées à un délit vont de 2000 Dollars et/ou de 6 mois à DIX ans d'emprisonnement, selon l'importance du crime.



Les Services de Renseignements Canadiens (CFIB ou SRC)

(Canadian Forces Intelligence Branch)

Canada





Date de fondation :
1er Octobre 1982

Mission originelle :
Fournir des renseignements militaires aux commandants des forces canadiennes (Canadien Forces : CF) et à leurs troupes au sujet de menaces pour leurs missions ou leurs déploiements. Les renseignements militaires peuvent également être fournis à d'autres services gouvernementaux.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Rassemblement et analyse des renseignements à tout endroit dans le monde où des troupes de la CF peuvent être déployées.

Quartier Général :
Quartier général de la Défense Nationale, Ottawa, Ontario

Effectifs :
700

Budget Annuel :
Le budget de renseignement de la CF (CF INT) est assumé comme élément du budget de la défense nationale.

Histoire/Description

L'héritage du renseignement de la CF peut être tracé directement jusqu'au Corps des Guides (Corps of Guides) qui a été engagé dans de nombreuses actions militaires britanniques, comme la guerre des Boers ou la Première Guerre mondiale.

La Seconde Guerre mondiale a vu la naissance du corps canadien de renseignement (Canadian Intelligence Corps, CIntC). Cette organisation a été copiée sur les organismes de renseignements militaires britannique mais dirigée par des Canadiens. L'CIntC a continué sa mission tout au long des années de la Guerre Froide, principalement dans les rôles de CI et d'IMINT.

En 1968, suite à l'unification de l'Armée de l'air, de la Marine, et de l'Armée de terre canadienne dans une unique organisation de défense, toutes les fonctions de renseignements ont été amalgamées avec la police militaire et la sécurité militaire. Mais en raison de la différence dans les compétences, le travail et la formation exigés entre le personnel de la police militaire et des renseignements il a été décidé qu'il serait plus intéressant pour le CF d'être indépendant. Ainsi naquit en 1982 le nouveau service de renseignement de la CF.

Des membres du CF INT sont employés à travers le Canada à divers niveaux. Au niveau national, le Directeur Général des renseignements (DG INT) ou J2 et son personnel dépendent directement du Deputy Chief of Defense Staff (DCDS) pour les renseignements stratégiques. Les unités secondaires J2 comprennent le centre national de renseignements de la défense (NDIC) qui exerce une surveillance permanente sur la situation mondiale, 365 jours par an et 24 heures sur 24 : J2 Opérations et plans qui supportent les déploiements du CA; J2 imagerie qui fournit les renseignements images; et J2 Géo qui crée et fournit les supports de cartes et de géographie au CF (le personnel de J2 Geo est composé de techniciens géographes et d'analystes de terrain).

De plus, le personnel de CF INT sert au niveau du commandement dans l'Armée de terre, de la Marine, de l'Armée de l'air, et dans les états-majors interarmées. Il travaille également dans les unités jusqu'au niveau de la brigade de l'Armée de terre et de l'escadron de l'Armée de l'air. Il n'y a pas de présence du renseignement tactique sur des bateaux dans le cadre de la CF. Du personnel du renseignement sert en liaison avec les nations alliées et à l'OTAN.

Le personnel du CF INT peut généralement être trouvé partout où le CF déploie un état-major. Les officiers des renseignements travaillent généralement au niveau de national / stratégique et dans leurs environnements respectifs (terre, marine, ou air) tandis que le renseignement NMS travaille au niveau national et dans tous les environnements indépendamment de leur origine. Tout le personnel du renseignement doit être recruté parmi tous les profils militaires, leurs spécialités peuvent être très diverses. Il est possible pour le personnel du renseignement du CF d'avoir deux spécialités, dont une est analyste tactique ou stratégique.

Professions possibles

Analyste Tactique / Stratégique

Armes à feu : Armes de poing & Armes d'épaule, Bibliothèque, Conduire Automobile, Métier : Informatique, Psychologie, Sciences humaines : Anthropologie, Histoire & Science Militaire, + une autre Compétence comme spécialité personnelle.

Analyste en Imagerie

Bibliothèque, Connaissances artistiques : Architecture, Métier : Informatique, Photographie, Sciences humaines : Histoire & Science Militaire, Vigilance + une autre Compétence comme spécialité personnelle.

Analyste Tactique de Guerre Électronique

Armes à feu : Armes de poing & Armes d'épaule, Bibliothèque, Bricolage, Conduire Automobile, Écouter, Langue Étrangère, Métier : Électronique & Informatique, Sciences humaines : Science Militaire, + une autre Compétence comme spécialité personnelle.

Interrogateur

Baratin, Bibliothèque, Écouter, Interroger, Langue Étrangère, Métier : Informatique, Négociation, Persuasion, Psychanalyse, Psychologie, Sciences humaines : Science Militaire, + une autre Compétence comme spécialité personnelle.

Exemple de personnage

Warrant Officer David Spears

39 ans
Type : Caucasien

Éducation : Université
Profession : Analyste stratégiste / Officier de surveillance

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	23	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	85

Compétences

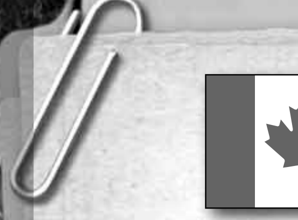
Bibliothèque	70 %
Conduire automobile	30 %
Métier	
Informatique	20 %
Parachutisme	40 %
Sciences humaines	
Anthropologie	15 %
Histoire	65 %
Science militaire	80 %
Vigilance	60 %

Langues

Anglais	95 %
Espagnol	30 %

Combat

• Armes de poing 30 %
Kell-tec P11, dégâts 1D10





Établissement de la Sécurité des Communications (CSEC ou ESC)

(Communications Security Establishment Canada)

Canada



Exemple de personnage

Matthew Lewis

29 ans
Type : Caucasien

Éducation : ingénieur en électrotechnique
Profession : spécialiste en sécurité des technologies de l'information

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	18	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	75

Compétences

Bibliothèque	65 %
Comptabilité	50 %
Métier	
Électricité	65 %
Électronique	50 %
Informatique	77 %
Mécanique	70 %
Photographie	65 %
Sciences humaines	
Cryptographie	64 %
Trouver Objet Caché	45 %
Vigilance	35 %

Langues

Anglais	90 %

Combat

• Bagarre	50 %

Date de fondation :
13 Avril 1946 (comme branche de communications du Conseil National de la Recherche)

Mission originelle :
L'interception et l'étude des communications étrangères et des émissions électromagnétiques hors communications.

Mission actuelle :
La même, plus la protection des communications canadiennes et le stockage des informations canadiennes par cryptographie et autres sécurités physiques (le mandat réel est un document classé secret).

Juridiction :
La sécurisation des informations est menée partout où le gouvernement canadien a des besoins d'informations protégées. La collecte de renseignement est, en théorie, limitée aux territoires étrangers.

Personnel :
1200

Quartier Général :
Building Sir Leonard Tilley, Ottawa, Ontario.

Budget Annuel :
6 millions de $.

Histoire/Description

La branche Communications du Conseil National de Recherche (Communications Branch of the National Research Council, CBNRC) a été créée pour continuer le travail du « signals intelligence » (SIGINT), mené durant la guerre en coopération avec le Royaume-Uni et les États-Unis. En 1947 le CBNRC a pris la responsabilité de la sécurité des communications (COMSEC). Le CBNRC a été transféré au département de la défense nationale le 1er avril 1975, et a pris son nouveau nom.

Le CSE traite et analyse les signaux de renseignement et diffuse des rapports aux agences canadiennes et alliées. Les réceptions actuelles de SIGINT sont effectuées par le Supplementary Radio System (SRS), partie des forces armées canadiennes, qui opère sous la direction du CSE. Le SRS a été créé en 1966 lors de l'unification des forces armées canadiennes. Avant cela, le SIGINT était recueilli par les trois forces armées.

La face publique du CSE est son rôle comme agence leader au Canada pour les technologies de sécurisation de l'information (information technology security, INFOSEC), qui combine la sécurité des communications et la sécurité des ordinateurs. Dans ce rôle, il fournit aux services gouvernementaux et aux agences canadiennes des services de sécurité des ordinateurs de la cryptographie. Il est très probable que des pirates informatiques « retournés » travaillent pour le CSE.

Le CSE continue à travailler étroitement avec la NSA américaine et GCHQ britannique. Le Canada est un membre de la UKUSA, un ensemble d'accords de coopération sur les renseignements pour la collecte le traitement des informations. Par cet accord, le CSE a des officiers de liaison permanents à Fort Mead et Cheltenham, et des liaisons entre le CSE et les autres membres de la communauté. Le Canada a aussi un accord séparé avec la Marine des États-Unis pour la coordination des activités de surveillance des hautes fréquences (HF DF).

Aux termes des accords UKUSA, le CSE est responsable de la collecte de renseignements sur le nord de l'Union Soviétique et certaines parties de l'Europe. Pour cette mission et pour ses activités HF DF, le CSE et le SRS ont des bases sur tout le Canada, y compris sur les deux côtes et à Alert, dans l'Arctique Nord. Le CSE recueille également des informations depuis des postes dans la plupart de ses ambassades, en particulier celles qui sont mieux placées que les ambassades américaines ou britanniques (pour intercepter les communications par satellite ou pour leurs emplacements en ville).

Le CSE est supposé limiter ses activités aux émissions électromagnétiques « étrangères » (au territoire canadien). Selon la façon plus ou moins libérale dont on interprète « l'étranger », le CSE peut intercepter des transmissions commençant et/ou finissant au Canada. Un ancien ministre de la défense a reconnu que CSE a cette possibilité.

Professions possible

Analyste Du Renseignement

Bibliothèque, Écouter, Métier : Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché, vigilance + deux des Compétences suivantes : Électronique, Langue Étrangère, Métier : Électronique, Sciences formelles : Cryptographie / Code, Physique + une autre Compétence comme spécialité personnelle.

Spécialiste En Sécurité Des Technologies de l'Information

Bibliothèque, Bricolage, Comptabilité, Cryptographie / Codes, Métier : Électricité, Électronique, Mécanique, Sciences humaines : Cryptographie / Code, Trouver Objet Caché, Vigilance + une autre Compétence comme spécialité personnelle.

Spécialiste en Sécurité des Communications

Écouter, Métier : Électronique, Électricité, Informatique & Mécanique, Sciences formelles : Physique, Sciences humaines : Cryptographie / Code + une autre Compétence comme spécialité personnelle.

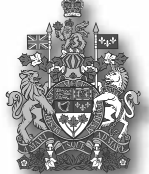
Service Canadien des Renseignements Criminel (CISC ou SCRC)

(Criminal Intelligence Service Canada)

Canada







Date de fondation :
1996

Mission originelle :
Unir les efforts de toutes les agences canadiennes de renseignements dans le combat contre le crime organisé.

Mission actuelle :
Incahngée.

Juridiction :
Le bureau central CISC est le centre de coordination national du renseignement criminel. Il y a 9 bureaux provinciaux à travers le Canada, qui coordonnent les renseignements vers le niveau municipal.

Quartier Général :
Le bureau central est situé au QG du RCMP à Ottawa, Ontario.

Effectifs :
Approximativement 20 personnes au bureau central. Le nombre peut varier au niveau provincial, mais peut inclure le personnel du renseignement criminel de cette province ou des départements de police régionaux et municipaux.

Budget Annuel :
Le bureau central est géré dans le budget du RCMP.

Histoire/Description

Le CISC agit comme organe de communication pour le renseignement de plus de 85 agences au Canada grâce à son système d'information criminelle automatisée (Automated Criminal Intelligence Information System , ACAS II). Le CISC partage également ses renseignements sur le crime organisé avec plus de 300 autres agences à travers le monde en tant qu'élément du projet Focus, très souvent par INTERPOL. De plus, le CISC a un rôle consultatif au gouvernement sur les développements de la législation contre le crime organisé, et sur les autres agences gouvernementales sur les stratégies de lutte contre le crime.
Les directives du CISC sont données par un exécutif composé de responsables de la police et de commandants du RCMP à travers le Canada, sous la direction du responsable du RCMP. Un directeur civil et un inspecteur du RCMP, qui agit en tant que sous-directeur, dirige le CISC. Le reste du personnel se compose de civils, de policiers, et de personnel des services publics qui travaillent ensemble. Certaines des tâches du CISC sont secondées par d'autres départements de la police dans tout le Canada, ou en association avec le secteur privé ou des organismes gouvernementaux chargés de faire respecter la loi.

Profession possible

Analyste du Renseignement Criminel

Armes à feu : Armes de poing, Bibliothèque, Comptabilité, Conduire Automobile, Langue Étrangère, Métier : Informatique, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit + deux autres Compétences comme spécialités personnelles.

Personnel Administratif du Renseignement Criminel

Bibliothèque, Comptabilité, Criminalistique, Langue Étrangère, Métier : Informatique : Psychologie, Sciences humaines : Anthropologie & Droit + une autre Compétence comme spécialité personnelle.



Exemple de personnage

Inspecteur Raymond Bennett (RCMP)

43 ans
Type : Caucasien

Éducation : licencié en commerce international
Profession : Sous-directeur du CISC

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	40

Compétences

Bibliothèque	40 %
Bureaucratie	55 %
Comptabilité	45 %
Conduire automobile	50 %
Métier Informatique	25 %
Persuasion	30 %
Psychologie	30 %
Sciences humaines Droit	60 %

Langues

Anglais	80 %
Japonais	45 %

Combat

• Armes de poing 50 %
S& W M1935, dégâts 1D8+1D4



Service Canadien de Renseignement de la Sécurité (CSIS ou SCRS)

(Canadian Security Intelligence Service)

Canada



Exemple de personnage

Chantal Latour

27 ans
Type : Caucasien

Éducation : licenciée en science politique
Profession : Analyste, spécialiste du terrorisme international

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	06	Endurance	30 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	10
Santé Mentale	60

Compétences

Bibliothèque	65 %
Métier	
Informatique	40 %
Persuasion	65 %
Psychologie	40 %
Sciences formelles	
Chimie	15 %
Sciences humaines	
Histoire	60 %
Science militaire	35 %

Langues

Français	80 %
Anglais	65 %

Combat

• Bagarre	36 %

Date de fondation :
16 Juillet 1984

Mission originelle :
Fournir des renseignements sur la sécurité au gouvernement du Canada sur les activités suspectées de constituer une menace pour la sécurité du Canada.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Tout le Canada. Le CSIS n'effectue pas d'opérations secrètes en dehors du Canada. Le CSIS a des officiers de liaison en poste dans un certain nombre de missions diplomatiques à l'étranger.

Quartier Général :
Ottawa, Ontario.

Effectifs :
2500

Budget Annuel :
506 millions de $.

Histoire/Description

Le CSIS a été formé pour séparer la fonction de service de renseignements de sécurité du service national de la police du Canada, le RCMP. Cette séparation, et la formation de la nouvelle agence, le CSIS, ne se sont pas faites sans douleur et sans difficulté initiale. Bien que le noyau du CSIS ait été constitué par des membres du service de sécurité du RCMP, il y a toujours une certaine rivalité entre ces deux agences. Le CSIS est probablement l'un des plus jeunes membres de la communauté occidentale des services de sécurité.
Le CSIS rassemble et analyse des informations sur les menaces potentielles et réelles sur le gouvernement du Canada et informe ce gouvernement sur ces menaces. Ces comptes-rendus sont également mis à disposition des autres services gouvernementaux et des agences compétentes, ainsi qu'aux agences de renseignements étrangères par des accords de réciprocité. Les menaces surveillées par Le CSIS comprennent le terrorisme, le crime international, la prolifération d'armes de destruction massives (Weapons of Mass Destruction, WMD), l'espionnage, la subversion, le sabotage, et les activités d'influences étrangères. Le CSIC procède aussi à des enquêtes de contrôle sur la sécurité de tous les services gouvernementaux (sauf le RCMP et le département de la défense nationale) et des contrôles de citoyenneté sur le territoire ou sur le service d'immigration.
Les officiers de renseignements du CSIS doivent avoir un niveau universitaire. Le CSIS a des larges pouvoirs d'intervention légaux pour enquêter ou surveiller toute personne ou tout groupe pouvant être considéré comme une menace à la sécurité canadienne. Cela est contrôlé par des mesures juridiques et départementales. Le RCMP ou les autres agences de maintien de l'ordre doivent mettre toutes leurs ressources à disposition des investigations du CSIS. Les membres du CSIS ne sont pas autorisés à porter des armes à feu ou à violer la loi.

Profession possible

Analyste De Renseignement

Bibliothèque, Langue Étrangère, Métier : Informatique, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Histoire & Science militaire, + deux autres Compétences comme spécialités personnelles.

Agent de Renseignement

Baratin, Conduire Automobile, Contacts & Ressources, Dissimulation, Écouter, Langue Étrangère, Métier : Informatique, Persuasion, Serrurerie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, + deux autres Compétences comme spécialités personnelles.

Spécialiste en Surveillance

Bricolage, Dissimulation, Écouter, Métier : Électricité, Électronique & Informatique, Photographie, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance + deux autres Compétences comme spécialités personnelles.

Deuxième Force Opérationnelle Interarmées (JTF 2 ou FOI 2)

(Join Task Force II)

Canada





Date de fondation :
Juin 1992

Mission originelle :
Opérations anti-terroristes, directement ou en appui des forces de police.

Mission actuelle :
Anti-terrorisme (direct ou en appui) et opérations spéciales.

Juridiction :
Planification et soutien des opérations militaires intérieures et à travers le monde.

Effectifs :
Inconnu, estimé à 200.

Quartier Général :
Dwyer Hill, Ontario.

Budget Annuel :
Inconnu

Histoire/Description

Le groupe d'intervention commun II est une unité très secrète au sein des forces armées canadiennes (il n'y a pas de groupe d'intervention commun I). Il dirige les opérations spéciales et l'anti-terrorisme au Canada et à travers le monde. Il a été créé en 1992 et était opérationnel en 1993, remplaçant Special Emergency Response Team (SERT) du RCMP dans son rôle de lutte anti-terroriste au Canada.
Il a d'abord été conçu comme une unité pour les opérations « noires ». Le choix du personnel a été fait d'après le SAS britannique, avec une formation semblable à celle d'autres unités anti-terroristes. En 1994, les opérations spéciales « vertes foncées » ont été ajoutées aux missions du JTF qui a alors atteint sa taille actuelle.
La structure interne du JTF II est inconnue, à part que son commandant dépend directement du chef de la défense. Sa petite taille suppose qu'il reçoit une assistance administrative d'une autre unité. On a cru que le régiment aéroporté canadien, qui a fourni beaucoup du personnel de départ, apportait cet appui. Depuis le démantèlement de l'aéroporté, cet appui peut être fourni par les services du chef de la défense. Étant donné la nature des forces armées canadiennes, les officiers et la plupart des hommes enrôlés doivent être bilingues, mais la langue de travail est probablement l'anglais.
Le JTF II est connu pour avoir été déployé avec les forces régulières canadiennes lors d'opérations de maintien de la paix des Nations Unies. On dit qu'il a conduit des missions de reconnaissance et contre des snipers dans l'ex-Yougoslavie et des patrouilles de reconnaissance de grandes étendues au Rwanda. Le JTF II assure aussi la sécurité des hommes politiques en visite. Il procure également des officiers de hauts rangs aux troupes canadiennes pour des actions de maintien de la paix. Les rapports récents indiquent que le JTF II était actif au Kosovo, fournissant des renseignements, des désignations de cible et probablement la liaison avec l'Armée de Libération du Kosovo.

Profession possible

Soldat du JTF 2

Armes à feu : Armes de poing & Armes d'épaule, Artillerie : Mitrailleuse, Athlétisme, Corps à corps :Arts Martiaux, Discrétion, Dissimulation, Écouter, Orientation, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance + 3 des Compétences suivantes : Arme à feu : Armes automatiques & Armes de chasse, Arme blanche, Explosifs, Langue Étrangère (Français ou Anglais), Nager, Parachutisme, Premiers Soins.



Exemple de personnage

Soldat de première classe Clarence McWhirter

22 ans
Type : Métis

Éducation : École militaire canadienne
Profession : Tireur d'élite du JTF 2

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	45 %
Discrétion	49 %
Dissimulation	30 %
Écouter	35 %
Nager	40 %
Orientation	40 %
Parachutisme	45 %
Premiers soins	36 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	35 %
Vigilance	55 %

Langues

Anglais	65 %

Combat

• Bagarre	50 %
• Close combat	30 %
• Armes d'épaule	65 %

MacMillan TAC-50, dégâts 2D10+4



Police Montée Royale Canadienne (RCMP ou PMRC)

(Royal Canadian Mounted Police)

Canada



Exemple de personnage

Sergent David Gill

38 ans
Type : Indo-canadien

Éducation : Maîtrise de. Psychologie
Profession : Analyste Criminel Du Comportement (Profiler)

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Conduire automobile	55 %
Criminalistique	20 %
Métier	
Informatique	40 %
Persuasion	10 %
Premiers soins	55 %
Psychologie	70 %
Sciences humaines	
Droit	57 %
Trouver Objet Caché	50 %
Vigilance	56 %

Langues

Anglais	85 %
Français	20 %

Combat

• Bagarre	50 %
• Armes de poing	68 %

Sig-Sauer P226 Calibre .40, dégâts 1D10+1

Date de fondation :
25 Septembre 1873, comme North West Mounted Police (NWMP). Le préfixe « royale » (RNWMP) fut donné par le Roi Edward VII en 1904. Réorganisé en tant que la police montée royale canadienne le 1er février 1920.

Mission originelle :
Maintenir la loi et l'ordre dans les territoires occidentaux du Nord.

Mission actuelle :
Imposer les lois canadiennes dans les secteurs sous la juridiction du RCMP.

Juridiction :
Le Canada au niveau fédéral, et comme police de proximité dans la plupart des provinces ou territoires, et dans beaucoup de petites municipalités, excepté en Ontario et au Québec qui ont leurs propres forces provinciales.

Quartier Général :
Ottawa, Ontario.

Effectifs :
Environ 30 000

Budget Annuel :
Environ 800 millions de $

Histoire/Description

La NWMP a été constituée comme une force de police paramilitaire pour aider le Canada à établir sa frontière occidentale. Au fur et à mesure que les colons se déplaçaient vers l'Ouest et que la population grandissait, ils garantissaient la paix entre les indigènes, les nouveaux arrivants, les commerçants et les prospecteurs.
En 1920, la RNWMP s'est réorganisée pour devenir la RCMP. Après, avec son intégration avec la Canada's Dominion Police de l'Est, elle devint l'agence de maintien de l'ordre et la police nationale. Elle a continué ses missions de maintien de l'ordre et a pris d'autres fonctions gouvernementales, comme (mais pas uniquement) les services des douanes, la protection de l'environnement et de la faune, le contrôle de l'immigration, et la sécurité interne.
Avant la Seconde Guerre mondiale la RCMP assurait la protection des industries et des infrastructures critiques pour l'effort de guerre. Elle dirigeait également les enquêtes sur les étrangers ennemis et arrêtait toute personne considérée comme une menace à la sécurité nationale par sympathie avec l'ennemi. Du personnel et de l'équipement étaient délégués à l'Armée de terre, à la Marine, et à l'Armée de l'air canadiennes pour soutenir l'effort de guerre, tandis que d'autres menaient les tâches courantes de maintien de l'ordre et les autres tâches de sécurité et de renseignements dans tout le Canada.
Depuis la Guerre Froide jusqu'à aujourd'hui elle a relevé de nouveaux défis, comme une augmentation des activités d'espionnage par des forces étrangères hostiles, la contrebande de drogue, le crime organisé, les mouvements politiques radicaux, ainsi que la cyber-criminalité et le crime international. En 1984 les tâches de sécurité et de renseignement de la RCMP ont été transférés au nouveau Canadian Security Intelligence Service. Au fil des années la RCMP s'est adaptée aux nouveautés et à la technologie et est une force de police de renommée mondiale.
Les unités spéciales sont : la police de l'Air, équipée d'hélicoptères, d'avion monomoteurs et bimoteurs modernes; le police des Mers, équipée de navires patrouilleurs sur les côtes et de nombreux petit bateaux pour les voies navigables; des unités de maîtres-chiens; des unités de renseignements criminels; des sections d'investigations, qui offrent leur soutien lors de grosses enquêtes criminelles; des équipes d'intervention d'urgence Emergency Response Teams (ERTs), stratégiquement placées à travers le pays pour faire face à des prises d'otage ou des actions terroristes. Elle dispose également de cinq laboratoires d'analyses situés dans tout le Canada avec un laboratoire principal à Ottawa.
Les services d'information criminelles et des casiers judiciaires est situé à Ottawa et est relié à toutes les forces de police canadiennes. Ce réseau partage également ces informations avec son homologue américain grâce à un accord réciproque. En outre, ce département est responsable de tous les systèmes informatiques de la RCMP, surveille la sécurité de l'information du gouvernement, étudie tous les crimes reliés aux ordinateurs dans des bureaux du gouvernement, et mène les enquêtes sur les techniques d'intrusion (traçage des bugs et des virus). La *Explosives Disposal and Technology Section* dirige les enquêtes, la R&D, la formation, et l'appui technique relatifs aux explosifs pour les forces de police de tout le Canada. Le *International Liaison and Protective Services* est chargé de la protection des VIP de et vers le Canada, et à l'étranger. Il est également responsable de la liaison avec les forces de police des autres nations via INTERPOL et de la formation du personnel de la RCMP pour les opérations de maintien de la paix à l'étranger.

Il y a approximativement 650 détachements à travers tout le Canada et 200 municipalités ont confié le maintien de l'ordre à la RCMP. Le « dépôt », situé à Regina, Saskatchewan, est la principale académie de formation de la RCMP. La RCMP dirige également l'université canadienne de police (Canadian Police College, CPC) à Ottawa, Ontario, qui offre des cours spécialisés et des formations, de la gestion, d'administration, des techniques d'investigations et de recherches. Ces cours sont à disposition de toutes les forces de police canadiennes et d'un certain nombre de polices étrangères.

Profession possible

Officier De la RCMP

Armes à feu : Armes de poing & Armes d'épaule, Athlétisme, Conduire Automobile, Corps à corps : Arts martiaux, Équitation, Nager, Persuasion, Premiers Soins, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance + deux autres Compétences comme spécialités personnelles.

Service des Transports

Comme officier de la RCMP mais choisir des spécialités dans : Métier : Électricité, Électronique & Mécanique, Orientation, Pilotage, Piloter : Bateau, Plongée sous-marine.

Maître-chien

Comme officier de la RCMP mais choisir des spécialités dans : Dissimulation, Écouter, Pister, Sciences de la vie : Zoologie, Se Cacher.

Ministère de la Justice

(Ministry of the Solicitor General)

Canada

Date de fondation :
1966

Mission originelle :
Protéger les citoyens canadiens des menaces à la sécurité personnelle et nationale et s'assurer que le Canada reste une nation sûre et paisible.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Tout le Canada.

Quatier Général :
Ottawa, Ontario.

Effectifs :
Environ 400.

Budget Annuel :
20 millions de $.

Histoire/Description

Le ministère est responsable et dirige les agences suivantes : la Royal Canadian Mounted Police (RCMP), le Canadian Security Intelligence Service (CSIS), le Correctional Services Canada (CSC) et le National Parole Board (NPB).

Le secrétariat, qui constitue la majeure partie du personnel, informe le Ministère de la Justice sur la politique liée au maintien de l'ordre, à la sécurité nationale, aux peines infligées et aux libertés conditionnelles. Le ministère dirige également un comité d'inspection pour chaque agence pour s'assurer qu'elles suivent bien la politique menée et qu'elles agissent dans le respect de la loi canadienne. Il convient de noter que le ministère de la justice dirige les tribunaux et aide le gouvernement canadien à aménager les lois, alors que le ministère du Solicitor General fait appliquer ces lois.

Profession possible

Inspecteur

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Bureaucratie, Comptabilité, Conduire Automobile, Métier : Contrefaçon & Informatique, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, + deux autres Compétences comme spécialités personnelles.

Secrétariat

Baratin, Bibliothèque, Bureaucratie, Crédit, Langue Étrangère, Négociation, Persuasion, Sciences humaines : Droit, Informatique & Histoire + une autre Compétence comme spécialité personnelle.





Exemple de personnage

William D. Facett

46 ans
Type : Caucasien

Éducation : Licence de droit
Profession : Consultant Senior (Avocat-conseil)

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Baratin	45 %
Bibliothèque	60 %
Bureaucratie	55 %
Crédit	40 %
Orientation	60 %
Sciences humaines	
Droit	75 %
Informatique	35 %
Histoire	55 %

Langues

Anglais	85 %

Combat

• Bagarre	24 %



Rangers Canadiens

(Canadian Rangers)

Canada





Exemple de personnage

Caporal Tommy Nanasuvut

39 ans
Type : Inuit

Éducation : Lycée de Lqaluit
Profession : Trappeur / Ranger

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	85

Compétences

Athlétisme	50 %
Conduire	
Scooter des neiges	56 %
Quad	56 %
Discrétion	49 %
Dissimulation	55%
Écouter	35 %
Métier	
Mécanique	50 %
Orientation	50 %
Sciences de la vie	
Histoire naturelle	60 %
Se cacher	30 %
Trouver Objet Caché	50 %
Vigilance	55 %

Langues

Inuktitut	65 %
Anglais	50 %

Combat

• Bagarre	50 %
• Armes d'épaule	65 %
Long-Branch Mk 1, dégâts 2D6+4	

Date de fondation :
1942 (comme Rangers milice de la côte Pacifique)

Mission originelle :
Parer la menace de possibles incursions japonaises. Mission aujourd'hui : établir une présence militaire dans les régions peu habitées du Grand Nord, des côtes et des autres zones isolées du Canada.

Juridiction :
Grand Nord, côtes, et régions isolées du Canada.

Effectifs :
Environ 4300

Quartier Général :
Quartier Général de la Défense Nationale, Ottawa.

Budget Annuel :
Inconnu

Histoire/Description

Les Rangers ont été créés en 1942 comme forces irrégulières pour défendre les communautés côtières éloignées d'une possible invasion japonaise jusqu'à ce que les forces régulières puissent arriver, et puis pour servir de guides à ces forces. Une force totale de 15 000 hommes fut atteinte en 1945. L'idée de base fut considérée valide après la fin de la guerre, et les Rangers furent conservés pour protéger le Grand Nord, les côtes, et les régions isolées du Canada d'une invasion soviétique. Les Rangers sont officiellement devenus une composante séparée des forces de réserves le 23 mai 1947. Sa direction fut placée aussi bien avec le Northern Forces Command ou le Land Forces Command, qui sont situées tous deux à Ottawa.
Comme la paranoïa de la guerre froide s'éloignait, l'intérêt pour les Rangers diminua graduellement. Le nouvel intérêt pour la protection de la souveraineté canadienne dans les années 70 eut comme conséquence une expansion des Rangers. Le Northern Forces Command continue de contrôler les forces au nord du 60e parallèle, alors que le Land Forces Command a délégué la direction aux quatre secteurs (Atlantique, Québec, Central et Occidental).
Les Rangers ont des tâches rémunérées et non rémunérées. Les fonctions non rémunérées incluent des rapports sur des événements inhabituels (objets volants, bateaux, personnes ou activités) et des reconnaissances durant leurs trajets ordinaires. Les Rangers sont payés pour des activités comme les recherche et les secours, les exercices d'entraînement des forces régulières (survie en milieu sauvage), l'appui aux agences civiles, et les patrouilles de surveillance et de souveraineté (généralement pour inspecter et maintenir les stations radar). En temps de guerre, les Rangers pourraient également aider les polices civile et militaire à appréhender les agents ennemis et les saboteurs.
La plupart des Rangers, mais pas tous, sont indigènes. Les Rangers reçoivent une formation militaire minimum au-delà de ce qui est requis pour la coordination avec les forces régulières et sur les protocoles de communication et de rapports. Quelques Rangers ont été membres des forces régulières ou de la milice, et ont reçu une formation militaire normale et ont pu servir lors de missions de pacifications. Le seul uniforme actuellement porté par tous les Rangers est une casquette de base-ball, bien que des sweat-shirts et les t-shirts soient fournis. La plupart des Rangers se servent de leurs fusils de chasse, bien que certains semblent avoir été équipés de fusils Lee Enfield, surplus de la Seconde Guerre mondiale.

Profession possible

Ranger

Armes à feu : Armes d'épaule, Athlétisme, Conduire : Scooter des neiges & Quad, Dissimulation, Écouter, Naviguer, Orientation, Pister, Sciences de la vie : Histoire naturelle, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance +2 des Compétences suivantes : Fusil de chasse, Langue Étrangère (Anglais), Mécanique, Nager, Navigation (Maritime / Aérienne), Premiers Soins.

Ministère de la Sécurité d'État

(Guojia Anquan Bu ou Guoanbu)

République Populaire de Chine







Date de fondation :
1949, réorganisé en 1983.

Mission originelle :
Activités d'espionnage contre le Kuomintang (nationalistes) pendant la Guerre civile.

Mission actuelle :
Collecte et analyse de renseignements étrangers.

Juridiction :
Le monde entier.

Quartier Général :
Pékin, 14 rue Dongchang'an.

Effectifs :
Inconnus, estimés à plusieurs dizaines de milliers.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le Ministère de la Sécurité d'État est le service de renseignement extérieur le plus important de Chine. Il trouve ses origines dans le Département Central des Affaires Sociales, la branche espionnage du Parti communiste chinois à l'époque de la Guerre civile. En 1949, après la prise du pouvoir par le Parti, il a été organisé et rebaptisé Département Central d'Investigation. À l'occasion d'un remaniement de la direction du Parti en 1983, il a de nouveau été largement réorganisé et est devenu le Ministère de la Sécurité d'État.

Au cours de la Guerre Froide, la Chine communiste a conservé une position isolationniste en se tenant à l'écart de la communauté internationale. Cela a eu un effet négatif sur les services de renseignement du pays, qui étaient souvent trop isolés du monde qu'ils étaient chargés de surveiller. Après un certain nombre d'échecs qui ont embarrassé le gouvernement chinois, des réformes ont été instituées pour améliorer l'efficacité de l'appareil du renseignement. Avec le temps, le Ministère de la Sécurité d'État est devenu une grande organisation extrêmement compétente, conduisant de vastes opérations à l'échelle mondiale.

Le Ministère est divisé en onze bureaux, chacun avec des domaines de responsabilité différents. Le Deuxième Bureau est responsable des opérations à l'étranger. Ses agents opèrent généralement sous des couvertures professionnelles d'ingénieurs, de cadres d'entreprise, d'étudiants, de journalistes ou d'autres activités du même genre. Il recrute également des ressortissants étrangers comme agents. Le Ministère utilise rarement une couverture diplomatique. Le Troisième Bureau concentre ses activités sur Taiwan, Hongkong et Macao. Le Quatrième Bureau développe des technologies en relation avec les activités d'espionnage, y compris les communications, la photographie et les écoutes téléphoniques. Le Sixième Bureau est responsable du contre-espionnage. La plupart de ses activités sont dirigées contre les groupes dissidents démocratiques. Les sociétés étrangères installées en Chine sont également visées, quoique cette pratique ait diminué ces dernières années car le gouvernement est devenu plus réceptif aux investissements étrangers. Le Sixième Bureau s'applique également avec énergie à identifier et à arrêter les agents de renseignement étrangers opérant en Chine. Le Neuvième Bureau est chargé d'empêcher la défection de fonctionnaires gouvernementaux vers les puissances étrangères. Le Dixième Bureau recueille des informations scientifiques et techniques. Le Bureau des Affaires Étrangères développe des rapports de coopération avec les agences de renseignement d'autres pays. Il est plus étroitement lié au Pakistan, à la Corée du Nord et à Israël. À une certaine époque, il a même été en relation avec la CIA pour partager des informations sur l'Union soviétique : la fin de la Guerre Froide et le refroidissement des relations sino-américaines ont énormément réduit ce contact.

Le MSE possède son propre centre de formation, l'Institut de Management des Cadres, à Suzhou. Il dirige également un grand groupe de réflexion universitaire, l'Institut des Relations Internationales Contemporaines, qui étudie la politique étrangère dans le monde entier, avec un accent particulier sur les tendances et les événements qui affecteront la Chine.

Professions possibles

Contrôleur du Deuxième Bureau

Baratin, Bureaucratie, Crédit, Discrétion, Écouter, Langues Étrangères, Psychologie, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Analyste du renseignement du Deuxième Bureau

Bibliothèque, Langues Étrangères, Métier : Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Comptabilité, Écouter, Métier : Électronique, Physique, Psychologie, Sciences formelles : Chimie, Sciences humaines : Anthropologie, Droit, Histoire & Science Militaire, plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Agent secret du Deuxième Bureau

Prenez n'importe quelle autre profession et ajoutez Photographie, Métier : Serrurerie et Se Cacher (selon vos besoins).

Officier du contre-espionnage du Sixième Bureau

Arme à feu : Armes de poing, Baratin, Contacts & Ressources, Interroger, Langues Étrangères, Métier : Informatique, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Exemple de personnage

Lin Shaozing

41 ans
Type : Chinois

Éducation : Maîtrise des affaires internationales
Profession : Officier du contre-espionnage du Sixième Bureau du MSS

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	65

Compétences

Baratin	65 %
Bibliothèque	47 %
Écouter	38 %
Métier	
Informatique	36 %
Persuasion	89 %
Psychologie	81 %
Sciences humaines	
Droit	41 %
Histoire	32 %
Trouver Objet Caché	46 %
Vigilance	58 %

Langues

Chinois	88 %
Anglais	68 %
Japonais	23 %

Combat

• Armes de poing 40 %
Norinco Modèle 77B, Dégâts 1D10



Ministère de la Sécurité Publique

République Populaire de Chine



Exemple de personnage

Liu Xiang

38 ans
Type : Chinois

Éducation : Diplôme de criminologie, de l'Université populaire chinoise des policiers
Profession : Agent de la police secrète du Ministère de la Sécurité Publique

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	55

Compétences

Baratin	31 %
Conduire automobile	38 %
Criminalistique	32 %
Discrétion	31 %
Écouter	36 %
Persuasion	58 %
Psychologie	65 %
Sciences humaines Droit	27 %
Trouver Objet Caché	64 %
Vigilance	57 %

Langues

Chinois	70 %
Anglais	22 %

Combat

• Bagarre	72 %
• Kung Fu	28 %
• Armes de poing	44 %

9 mm Police, dégâts 1D10

Date de fondation :
1949.

Mission originelle :
Sécurité intérieure et application de la loi.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Partout en Chine.

Quartier Général :
Avenue Changan-Est, adjacente à Place Tiananmen.

Effectifs :
Inconnus, évalués à plusieurs centaines de milliers.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le Ministère de la Sécurité Publique est l'organisation nationale qui fait appliquer les lois en Chine. Il contrôle les forces de police au niveau national, régional et local. Agissant en étroite collaboration avec les tribunaux du Ministère de la Justice, le Ministère de la Sécurité Publique est le principal outil de maintien de la stabilité et de répression de la dissidence du Parti communiste. Le Ministère examine soigneusement tous les aspects de la vie en Chine. Il dispose de pouvoirs d'investigation, d'arrestation et de détention étendus et l'application de la loi est souvent arbitraire.

Les postes de la Sécurité Publique locaux ont des responsabilités beaucoup plus larges qu'un commissariat de police occidental typique. Un registre de toutes les personnes vivant dans le secteur y est tenu, ainsi que les enregistrements de toutes les naissances, décès, mariages et divorces. Les registres des hôtels sont contrôlés et des listes des propriétaires de fax, de photocopieurs, d'ordinateurs, de presses et d'autres objets, qui pourraient être utilisés pour des «activités subversives», y sont conservées.

En plus de la police régulière en uniforme, le Ministère entretient une vaste organisation de police secrète. Des policiers en civil sont postés aux terminus d'autobus et de chemin de fer, travaillent au milieu de la population dans les bureaux et les usines, et suivent discrètement les étrangers de passage. Le Ministère a ses propres instituts de formation. En plus, une Force Spéciale de Réaction Rapide paramilitaire est prête à s'occuper des menaces contre la sécurité les plus évidentes.

Professions possibles

Policier en uniforme

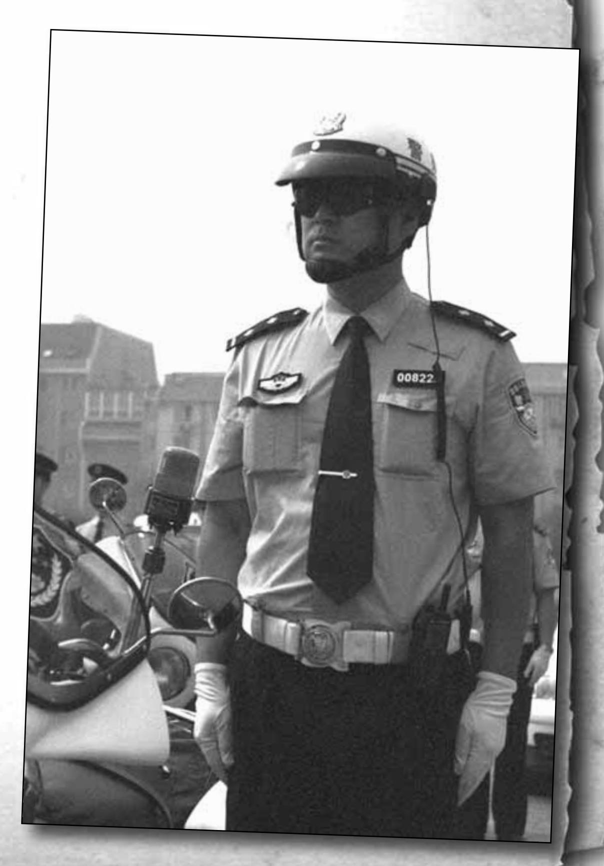
Arme à feu : Armes de poing & Armes automatiques, Baratin, Corps à corps : Arts martiaux, Écouter, Premiers Soins, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Agent de la police secrète

Arme à feu : Armes de poing, Conduire Automobile, Corps à corps : Arts martiaux, Écouter, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une des compétences suivantes : Comptabilité, Contacts & Ressources, Criminalistique, Langues Étrangères, Métier : Informatique, Sciences de la vie : Pharmacologie.

Force Spéciale de Réaction Rapide

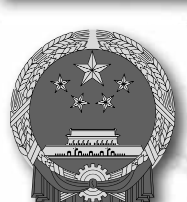
Armes à feu : Armes de poing, Armes de chasse, Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps : Arts Martiaux, Discrétion, Écouter, Se Cacher, Vigilance plus une compétence d'arme supplémentaire.



État-major Général de l'Armée Populaire de Libération

République Populaire de Chine





Date de fondation :
1949.

Mission originelle :
Collecte et analyse de renseignements militaires.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Toutes les opérations de renseignement touchant à des questions militaires.

Quartier Général :
Pékin. Le 2e Département est situé au 21 rue Andeli Nord, tandis que la 3e «Section» est installée entre le Palais d'Été et Xiangshan.

Effectifs :
Inconnus.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

L'Armée populaire de Libération chinoise (APL) possède son propre réseau de renseignement, spécialisé dans les informations d'importance militaire. Ces fonctions sont surtout concentrées au sein de l'État-major général de l'Armée à Pékin.

Le Deuxième Département de l'État-major est responsable de la plupart des activités de renseignement. Il fournit les attachés militaires des ambassades chinoises à l'étranger. La Troisième «Section» s'occupe de l'analyse des données collectées par le Deuxième Département. Le Troisième Département est spécialisé dans les renseignements et la sécurité des signaux et des communications. De plus, parce qu'il surveille tout le trafic des communications militaires, le Troisième Département peut efficacement surveiller toutes les unités de l'Armée et maintenir un contrôle centralisé sur elles. L'APL dirige la guerre psychologique et de propagande par l'intermédiaire du Département des liaisons internationales du Département de politique générale, plus connu sous le nom d'Association pour les contacts amicaux internationaux de Chine.

Les deux départements possèdent une vaste capacité d'analyse fondamentale sous la forme de divers instituts «universitaires» qui fournissent des analyses clé en main au commandement de l'APL. Ils possèdent également leurs propres instituts de formation. L'Institut des Relations Internationales de l'Armée populaire de Libération de Nankin est responsable de la formation des attachés militaires et des agents secrets qui seront mis en poste à l'étranger.

Professions possibles

Analyste renseignement du Deuxième Département

Armes à feu : Armes de poing, Bibliothèque, Métier : Informatique, Persuasion, Sciences humaines : Science Militaire, Trouver Objet Caché plus deux compétences parmi les suivantes : Comptabilité, Écouter, Langues Étrangères, Métier : Électronique, Sciences de la vie : Biologie, Sciences formelles : Chimie & Physique, Sciences humaines : Droit & Histoire.

Officier du renseignement militaire du Deuxième Département

Arme à feu : Armes de poing, Bibliothèque, Comptabilité, Contacts & Ressources, Écouter, Interroger, Métier : Informatique, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Attaché militaire d'ambassade

Comme l'Analyste ou l'Officier du renseignement ci-dessus, mais ajoutez Crédit, Langues Étrangères et Persuasion.

Spécialiste de la cryptographie du Troisième Département

Écouter, Langues Étrangères, Métier : Électricité, Électronique & Informatique, Orientation, Sciences formelles : Cryptographie, Trouver Objet Caché.

Exemple de personnage

Major de l'APL Jia Biao

37 ans
Type : Chinois

Éducation : Maîtrise de science militaire
Profession : Officier du renseignement du Deuxième Département de l'État-major général de l'APL

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	85 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Compétences

Bibliothèque	61 %
Comptabilité	26 %
Contacts & Ressources	40 %
Écouter	36 %
Interroger	47 %
Métier	
Informatique	44 %
Psychologie	47 %
Sciences humaines	
Histoire	45 %
Science militaire	62 %
Trouver Objet Caché	66 %
Vigilance	52 %

Langues

Anglais	85 %
Russe	31 %
Anglais	17 %

Combat

• Bagarre	64 %
• Kung Fu	21 %
• Armes de poing	64 %

9 mm Police, dégâts 1D10



Agence de presse Chine Nouvelle

(Xinhua)

République Populaire de Chine



Date de fondation :
1968.

Mission originelle :
Rendre compte des nouvelles et recueillir d'autres informations.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Le monde entier.

Quartier Général :
Pékin, avec des bureaux dans le monde entier.

Effectifs :
Inconnus.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Xinhua est la principale agence de presse chinoise. En plus de sa tâche principale qui est de rapporter les nouvelles d'une façon compatible avec le point de vue du Parti communiste, elle recueille toutes sortes d'informations pour les dirigeants du Parti et du gouvernement. La plupart proviennent de sources légales libres d'accès, mais certains correspondants de Xinhua sont en réalité des agents secrets du Ministère de la Sécurité d'État.

Profession possible

Correspondant de Xinhua à l'étranger

Baratin, Bibliothèque, Contacts & Ressources, Interroger, Langue Natale, Langues Étrangères, Métier : Informatique, Persuasion, Photographie, Psychologie et une autre compétence comme spécialité personnelle.

Exemple de personnage

Chuan Yun

37 ans
Type : Chinois

Éducation : Maîtrise de journalisme
Profession : Correspondant à l'étranger de l'agence de presse Xinhua

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	60

Compétences

Baratin	46 %
Bibliothèque	73 %
Contacts & Ressources	45 %
Écouter	47 %
Interroger	36 %
Métier	
Informatique	58 %
Persuasion	54 %
Photographie	22 %
Psychologie	66 %
Sciences humaines	
Science militaire	22 %
Trouver Objet Caché	65 %
Vigilance	50 %

Langues

Chinois	84 %
Anglais	54 %
Coréen	18 %

Combat

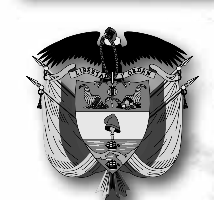
• Bagarre	61 %



Forces Spéciales (FE), Groupe des Forces Spéciales Anti-terroristes Urbaines (AFEUR)

(Fuerzas Especiales, Agrupación de Fuerzas Especiales Antiterroristas Urbanas)

Colombie



Date de fondation :
FE : 1955.
AFEUR : 1985.

Mission originelle :
FE : Fournir la capacité à mener des opérations spéciales à l'armée colombienne.
AFEUR : Fournir la capacité à mener des opérations anti-terroristes à l'armée colombienne.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Intérieur de la Colombie et en support des objectifs régionaux colombiens.

Quartier Général :
Tolemaida.

Effectifs :
FE : Plusieurs centaines.
AFEUR : environ 230

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Les Fuerzas Especiales sont la principale force d'opérations spéciales de la Colombie dans la guerre civile actuelle contre les rebelles marxistes et les cartels de la drogue. Les FE sont un groupe directement issu de la Escuela de Lanceros, l'école des Rangers colombiens. Les diplômés Lanceros fournissent à l'armée colombienne une solide colonne vertébrale composée de contre-révolutionnaires très entraînés qui sont déployés dans toute l'armée à des postes d'officiers. Après avoir suivi l'épuisant entraînement de l'école des Lanceros et la formation de Paracadista (parachutiste), un petit groupe d'individus sélectionnés parmi les meilleures recrues revient suivre une formation avancée pour intégrer le groupe. La formation et l'organisation du groupe ressemblent à celles des Forces Spéciales américaines, ceci est en grande partie dû à l'influence des conseillers américains dans le pays.
Après la formation, les membres rejoignent l'unité et sont déployés dans le pays. Ils ont pris part à plusieurs opérations spéciales dans toute la Colombie, traquant leurs ennemis à travers jungles et montagnes. L'unité est bien entraînée, professionnelle et aguerrie. D'autres nations, y compris l'Amérique, ont envoyé des troupes travailler avec elle et, inversement, des membres de l'unité sont partis s'entraîner à l'étranger. L'unité est toujours restée fidèle à la devise de l'école des Lanceros : «Loyauté, Bravoure, Sacrifice - pour la Victoire.»
L'AFEUR est une unité encore plus spécialisée pour les missions anti-terroristes. En 1985, le groupe terroriste M-19 a pris le palais de justice colombien avec 500 otages. Le bâtiment a été pris d'assaut par les troupes de l'armée régulière et un grand nombre d'otages, de guérilleros et de soldats sont morts. En conséquence, il a été décidé d'organiser une force anti-terroriste spécialisée, l'AFEUR.
Le personnel de l'AFEUR est issu des forces de l'armée et de la police. En plus de sa mission anti-terroriste, l'AFEUR s'occupe de la protection des membres du gouvernement et de l'armée. Ils opèrent en six équipes de quinze hommes, chacune comprenant deux officiers et treize hommes de troupe. L'organisation opère sous les ordres directs du gouvernement.
Ceux qui souhaitent intégrer l'AFEUR doivent subir un processus de sélection de sept jours. Il est similaire à ceux menés par les autres forces d'opérations spéciales dans le monde. Ceux qui passent les sélections suivent les cours de l'AFEUR qui durent six mois, à Facatativa. Après la fin de l'instruction, les hommes sont considérés comme faisant partie de l'unité et sont déployés pour les opérations. Tant qu'un individu est attaché à l'AFEUR, il passera par un cycle continu de formations et de déploiements, fournissant un soldat très compétent à l'armée colombienne.

Professions possibles

Lancero diplômé

Armes à feu : Armes d'épaule & Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps : Arts Martiaux, Discrétion, Écouter, Orientation, Premiers Soins, Sciences humaines : Science Militaire, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Soldat des FE

Utilisez le modèle du Lancero ci-dessus et ajoutez Parachutisme et deux des compétences suivantes : Armes à feu : Armes de poing & Armes de chasse, Artillerie : Mitrailleuse, Explosifs, Métier : Électricité, Électronique & Mécanique, Persuasion, Psychologie.

Opérateur de l'AFEUR

Armes à feu : Armes de poing, Armes d'épaule & Armes automatiques, Athlétisme, Conduire Automobile, Corps à corps : Arts martiaux, Discrétion, Explosifs, Sauter, Sciences humaines : Science Militaire, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Exemple de personnage

Carlos Manuel

29 ans
Type : Hispanique

Éducation : Formation de base de l'armée colombienne, instruction d'opérateur de l'AFEUR.
Profession : Opérateur de l'AFEUR

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	65

Compétences

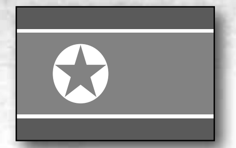
Athlétisme	70 %
Baratin	44 %
Conduire automobile	53 %
Connaissances artistiques	
Architecture	21 %
Discrétion	60 %
Explosif	40 %
Premiers soins	41 %
Sciences humaines	
Science militaire	45 %
Trouver Objet Caché	62 %
Vigilance	47 %

Langues

Espagnol	85 %
Anglais	20 %

Combat

- Bagarre 65 %
- Close combat 48 %
- Armes blanches 43 %
  Poignard Commando, dégâts 1D4+2 + impact
- Armes de poing 53 %
  Beretta 92 9mm, dégâts 1D10
- Armes automatiquess 70 %
  Heckler & Koch MP5, dégâts 1D10
  Indumil Galil ACE calibre 7,62 mm, dégâts 2D6+4



Bureau du Renseignement du Cabinet Général

République populaire démocratique de Corée (Nord)



Exemple de personnage

Tae Sok Jo

35 ans
Type : Asiatique (Coréen)

Éducation : Formation du renseignement nord-coréen
Profession : Agent du Bureau de Liaison

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	70

Compétences

Baratin	58 %
Contacts & Ressources	45 %
Crédit	56 %
Discrétion	46 %
Dissimulation	34 %
Écouter	63 %
Imposture	62 %
Métier	
Contrefaçon	33 %
Mécanique	36 %
Négociation	52 %
Persuasion	45 %
Photographie	24 %
Psychologie	61 %
Sciences formelles	
Cryptographie	48 %
Se cacher	43 %
Trouver Objet Caché	60 %
Vigilance	64 %

Langues

Coréen	91 %
Anglais	53 %

Combat

• Armes de poing Type 68, dégâts 1D8+1	40 %

Date de fondation :
1948.

Mission originelle :
La conduite des opérations de renseignement et clandestines en appui de la politique nord-coréenne et l'analyse des renseignements entrants.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Le monde entier.

Quartier Général :
Pyongyang.

Effectifs :
Inconnus (les estimations les chiffrent entre 50000 et 100000).

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le Bureau du Renseignement du Cabinet Général est l'organisme qui regroupe les agences de renseignement nord-coréennes. La plupart des opérations d'espionnage extérieures réalisées en dehors du contrôle militaire sont ordonnées par cet organisme ou par ses supérieurs, le Comité Central du Parti des Travailleurs Coréens.

Le Cabinet est lui-même consommateur des renseignements produits par ses subdivisions et par les autres agences de renseignement de Corée du Nord. Il est également le superviseur administratif des opérations de renseignement nord-coréennes. Bien qu'il soit notoire que le Bureau est composé de plusieurs organismes plus petits, des informations sur seulement quelques-uns sont remontées à la surface à l'Ouest.

Le Bureau de Liaison dirige des opérations de renseignement dans toute la Corée du Sud et dans d'autres régions d'Asie, dont le Japon. Quelques estimations prétendent que cette agence possède jusqu'à 50000 agents, mais la plupart des évaluations sont plus modestes. Le Bureau de Liaison a déployé un réseau d'agents et de guérilleros en Corée du Sud, la plupart d'entre eux sont des communistes sud-coréens autochtones. On pense qu'en agissant comme organisateurs ou comme agents provocateurs, ils sont derrière plusieurs des manifestations étudiantes qui se déroulent chaque année en Corée du Sud. Les analystes des deux côtés ont mis en doute l'efficacité du département. Pour certains, ces manifestations représentent une des plus graves menaces pour l'existence du Sud, alors que d'autres estiment qu'elles sont truffées d'informateurs et d'agents, éliminant presque leur utilité. La vérité est probablement quelque part entre les deux.

Autre département relativement bien connu, le Département de Recherche pour le Renseignement Externe (DRRE). Il s'agit d'une des plus importantes agences nord-coréennes pour la collecte de renseignements étrangers et les opérations de sabotage. Le DRRE est composé de quatre sections, chacune liée à différents lieux géographiques, dont l'une cible l'Amérique du Nord. Une des actions les plus abominables entreprise par le DRRE fut l'attentat à la bombe contre le vol 858 de la Korean Airlines en 1988. Deux agents du DRRE ont placé une bombe à bord de l'avion alors qu'il se réapprovisionnait en carburant à Bagdad. L'appareil a ensuite explosé, tuant 115 passagers. Les deux agents responsables ont été capturés alors qu'ils essayaient de s'échapper par le Bahreïn. Tous les deux ont avalé des capsules de cyanure mais un seul est mort. L'autre a été emprisonné jusqu'à ce que, plus tard, il renonce à ses attaches avec la Corée du Nord et déserte.

Il y a un certain nombre d'autres départements plus petits sur lesquels on sait peu de choses. Ils assistent le Bureau et le Parti pour divers aspects des opérations de renseignement et de contrôle interne. Le Bureau aide également à maintenir le réseau d'informateurs secrets déployés dans l'ensemble de la Corée du Nord et prête son concours par diverses autres tâches de «police secrète». Ces départements ont également pris part à la sécurisation de secrets techniques pour assister les programmes nord-coréens de développement des armes de destruction massive.

En plus de ses propres agents, le Cabinet peut compter dans de nombreuses circonstances sur les ressources et les troupes de l'Armée Populaire coréenne. Ces troupes seraient utilisées pour leur connaissance spécialisée d'un domaine particulier ou si aucun autre agent qualifié n'était disponible pour une mission donnée.

Professions possibles

Agent du Bureau de Liaison

Baratin, Crédit, Imposture, Discrétion, Dissimulation, Langue Étrangère, Métier : Contrefaçon, Persuasion, Photographie, Psychologie, Sciences formelles : Cryptographie, Se Cacher, Vigilance.

Agent en opération du DRRE

Baratin, Contacts & Ressources, Déguisement, Discrétion, Dissimulation, Langue Étrangère, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance +2 compétences parmi les suivantes : Arme à feu : Armes de poing, Corps à corps : Arts martiaux, Culture artistique : Architecture, Explosifs, Métier : Contrefaçon, Informatique, Mécanique & Serrurerie, Négociation, Photographie, Sciences formelles : Chimie & Cryptographie.

Commandement de la Sécurité de l'APC

République populaire démocratique de Corée (Nord)





Date de fondation :
1948.

Mission originelle :
Assurer le contre-espionnage, la sécurité des responsables de haut rang, la sécurité des installations nucléaires, biologiques et chimiques et les services d'investigations criminelles pour l'Armée Populaire nord-Coréenne (APC).

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Partout où stationne et/ou sert l'APC.

Quartier Général :
Pyongyang.

Effectifs :
Inconnus (certaines sources avancent un nombre proche de 20000).

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le Commandement de la Sécurité est l'organe de sécurité interne de l'Armée Populaire Coréenne. Il est chargé d'un certain nombre de missions : enquêtes criminelles normales sur les soldats, contre-espionnage contre les ennemis intérieurs et étrangers, sécurité des divers sites d'armement et des zones de production des armes de destruction massive de la Corée du Nord. Il travaille également avec le Ministère de la Sécurité Publique dans les domaines des services de protection des principaux membres du Parti, de l'armée et du gouvernement, ainsi que dans la formation des garde-frontières.

Le Commandement de la Sécurité est issu d'un noyau de vétérans qui avaient servi dans divers groupes communistes luttant contre les Japonais durant la Seconde Guerre mondiale. Pendant la guerre de Corée, le Commandement de la Sécurité a poursuivi la tâche de recherche et de destruction des agents et des guérilleros opérant en Corée du Nord. Lors de l'opération Spitfire, les agents du renseignement américains ont été conduits à croire que le contact avait été établi avec des unités de guérillero prises au piège en Corée du Nord. Il s'agissait d'une ruse du Commandement de la Sécurité qui entraîna la capture ou la mort de plusieurs centaines d'agents américains et sud-coréens qui tentaient de s'infiltrer. Beaucoup d'autres opérations réussies furent menées pendant la guerre.

Tout au long des décennies suivantes, le Commandement de la Sécurité a joué un rôle décisif en contrecarrant diverses tentatives de coup d'état et pénétrations d'agents en Corée du Nord. Plusieurs «taupes» ont été débusquées dans le gouvernement à cette époque. L'agence a alors souffert de réductions massives, phénomène qui s'inverse aujourd'hui à la suite d'un grand nombre de fuites et de désertions. Le Commandement de la Sécurité, considéré autrefois comme l'une des meilleures agences de contre-espionnage du monde, est en train regagner son statut et sa puissance.

Le Commandement est divisé en plusieurs départements et sections. Il existe des départements administratifs, de contre-espionnage, d'enquête criminelle, de SIGINT et d'écoute électronique clandestine et d'interrogation. Des sections plus petites sont chargées de missions pour la sécurité du personnel de haut rang et pour la défense des programmes d'armes de destruction massive de la Corée du Nord. Il existe également une section politique, qui agit comme le groupe des affaires internes de l'agence et qui dirige des programmes de formation, à la fois pour l'agence et pour les garde-frontières. La Section Politique contrôle également les «actifs» étrangers sous le contrôle de l'agence et dirige un réseau d'informateurs secrets disséminés dans l'armée.

Des agents sont affectés dans toute l'APC à diverses unités et au quartier général. Des agents avec le grade d'officier sont assignés à tous les régiments et toutes les divisions de l'APC et tous les officiers de l'APC sont constamment surveillés par l'agence. Ils forment un réseau qui assure la fidélité des officiers et des hommes du rang de l'armée de la Corée du Nord.

Profession possible

Agent du Commandement de la Sécurité

Armes à feu : Armes de poing & Armes automatiques, Corps à corps : Arts Martiaux, Écouter, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Science Militaire, Trouver Objet Caché, Vigilance +2 compétences parmi les suivantes : criminalistique, Imposture, Langue Étrangère, Métier : Électronique, Orientation, Photographie, Sciences formelles : Cryptographie, Sciences humaines : Droit.

Exemple de personnage

Chyong Sang-Du

32 ans
Type : Asiatique (Coréen)

Éducation : Formation au contre-espionnage de l'Armée Populaire Coréenne
Profession : Enquêteur criminel du Commandement de la Sécurité

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	80

Compétences

Baratin	58 %
Crédit	56 %
Discrétion	46 %
Dissimulation	34 %
Écouter	63 %
Imposture	62 %
Métier	
Contrefaçon	33 %
Mécanique	36 %
Négociation	52 %
Persuasion	45 %
Photographie	24 %
Psychologie	61 %
Sciences formelles	
Cryptographie	48 %
Se cacher	43 %
Trouver Objet Caché	60 %
Vigilance	63 %

Langues

Coréen	85 %
Japonais	21 %
Anglais	13 %

Combat

• Bagarre	67 %
• Tae Kwon Do	51 %
• Armes de poing Type 68, dégâts 1D8+1	49 %
• Armes automatiquess AKS-74U, dégâts 2D8	51 %



Ministère de la Sécurité Publique Nord-coréen

République populaire démocratique de Corée (Nord)



Exemple de personnage

Chun Jae-Kyu

29 ans
Type : Asiatique (Coréen)

Éducation : Formation à la sécurité et au contre-espionnage, Département de la Sécurité d'État
Profession : Agent du Département de la Sécurité d'État

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	85

Compétences

Baratin	62 %
Comptabilité	44 %
Discrétion	54 %
Imposture	52 %
Psychologie	61 %
Sciences formelles	
Cryptographie	39 %
Sciences humaines	
Droit	44 %
Histoire	38 %
Se cacher	45 %
Trouver Objet Caché	47 %
Vigilance	40 %

Langues

Coréen	76 %
Japonais	31 %

Combat

• Bagarre	55 %
• Tae Kwon Do	44 %
• Armes de poing	55 %
Type 68, dégâts 1D8+1	

Date de fondation :
1948.

Mission originelle :
Tous les aspects de sécurité et de collecte de renseignements à l'intérieur du pays.

Mission actuelle :
Les responsabilités de sécurité politique ont été transférées au Département de la Sécurité d'État en 1973.

Juridiction :
Toute la Corée du Nord et l'étranger.

Quartier Général :
Pyongyang.

Effectifs :
144000 au Ministère, plus encore 115000 chez les Garde-frontières (estimation).

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le Ministère de la Sécurité Publique sert à la Corée du Nord d'appareil de maintien de la sécurité intérieure et du contrôle social. Il est également chargé de missions de police normales dans tout le pays. Parmi ses nombreuses missions on trouve celles de maintien de l'ordre public, de responsabilité du système pénitentiaire, de surveillance des convictions politiques des citoyens et la conduite d'enquêtes sur leurs antécédents, des missions administratives pour le gouvernement, comme le recensement de la population et la protection des officiels du Parti et du gouvernement, des documents et des bâtiments. Il s'occupe également d'une grande partie des opérations intérieures de contre-espionnage pour le Parti et le gouvernement.

Des études indiquent que le ministère est composé d'environ vingt-sept bureaux, mais seuls quelques-uns sont connus hors de Corée du Nord. Les missions de police ordinaires sont du ressort du Bureau de la Sécurité. Le Bureau des Investigations s'occupe des crimes économiques contre l'État et des enquêtes criminelles. Les registres et les documents publics sont gérés et mis à jour par le Bureau des Registres. Les domaines de la protection contre l'incendie, des douanes, de la santé publique et du contrôle routier sont sous la responsabilité du Bureau de la Protection. En plus des divers bureaux, il y a un certain nombre de vice-ministres qui occupent des responsabilités au sein du Ministère. Ils s'occupent de conseil juridique, des affaires internes, des services logistiques, des affaires politiques, du personnel, de la surveillance et de l'organisation du Ministère.

Chaque province et chaque ville abritent des bureaux de sécurité publique pour leur propre administration. Dirigés par un colonel ou par un lieutenant-colonel de police et pourvus d'environ une centaine d'employés, ces bureaux sont organisés en départements qui reproduisent la structure générale du Ministère. Ces petites subdivisions sont chargées, au niveau local, des mêmes missions que le Ministère au niveau national. À chaque site, jusqu'au niveau du village, est affectée une force de police.

Le bras paramilitaire du Ministère est formé par les Garde-frontières Nord-Coréens. Ils surveillent la frontière à la fois contre les menaces extérieures et contre l'agitation intérieure. Ils sont responsables du contrôle des déplacements des ressortissants nord-coréens. Ils surveillent également les points d'entrée internationaux. Ils participent aussi à la protection des bâtiments gouvernementaux contre le sabotage et l'espionnage. En cas de conflit sur la péninsule de Corée, ils assisteraient l'armée pour appuyer la sécurité des zones arrières.

En 1973, la responsabilité des crimes politiques a été transférée à un département nouvellement créé, le Département de la Sécurité d'État. Bien que nominalement sous la tutelle du Ministère, c'est en réalité une agence autonome qui dépend directement du président nord-coréen. Ce département assume un large éventail de responsabilités de sécurité interne, dont le contre-espionnage, la découverte de dissidents antigouvernementaux et la gestion des camps de «rééducation» nationaux. Il effectue aussi des opérations de renseignement et de contre-espionnage à l'étranger.

Le Parti des Travailleurs Coréens (PTC), le parti communiste nord-coréen, exerce un contrôle considérable à tous les niveaux du Ministère. Ce contrôle s'exerce à la fois sous la forme de la Commission de la Justice et de la Sécurité du PTC et par l'intermédiaire du réseau à grande échelle des informateurs cachés dans toute la société nord-coréenne. La surveillance physique et électronique des citoyens est également courante, tant au sein même du Ministère que par l'intermédiaire de ce dernier sur l'ensemble du pays.

Le Ministère de la Sécurité Publique et le Département de la Sécurité d'État sont renommés pour appliquer les lois draconiennes du régime nord-coréen. Ils forment un appareil de sécurité d'État et une «police secrète» efficaces pour le gouvernement et le Parti. Le Ministère a infiltré presque chaque aspect de la société de la Corée du Nord et a maintenu le contrôle pendant plus de cinquante ans.

Professions possibles

Officier de Police du Ministère

Arme à feu : Armes de poing & Armes d'épaule, Armes blanches : Arme de mêlée, Corps à corps : Arts Martiaux, Écouter, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une compétence comme spécialité personnelle.

Agent du Département de la Sécurité d'État

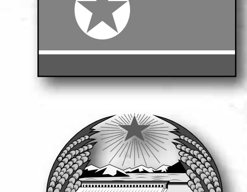
Baratin, Bureaucratie, Corps à corps : Arts martiaux, Déguisement, Discrétion, Langue Étrangère, Psychologie, Se Cacher, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, plus deux compétences comme spécialités personnelles.

Garde-frontière

Armes à feu : Armes de poing & Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps : Arts Martiaux, Discrétion, Écouter, Grimper, Pister, Premiers Soins, Sciences humaines : Science Militaire, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Bureau de Reconnaissance Nord-coréen du Département de l'État-major Général

République populaire démocratique de Corée (Nord)





Date de fondation :
1948.

Mission originelle :
Opérations spéciales, infiltrations d'agents et opérations de renseignement tactiques/opérationnelles/stratégiques.

Mission actuelle :
Des missions supplémentaires liées à lutte contre les forces d'opposition et à la sécurité interne ont été ajoutées.

Juridiction :
La Corée du Nord et tout théâtre de guerre potentiel ou site stratégique militaire.

Quartier Général :
Pyongyang.

Effectifs :
60000 à 100000.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

La Corée du Nord employait des forces d'opérations spéciales avant la guerre de Corée. Pendant ce conflit elle a continué de mener des opérations de commando réussies contre diverses cibles des Nations Unies et sud-coréennes. Forte de ces succès, la Corée du Nord a développé ses forces d'opérations spéciales jusqu'à ce qu'elles deviennent les plus importantes du monde. Aujourd'hui, ces forces sont collectivement connues sous le nom de Forces de Missions Spéciales et elles sont contrôlées et dirigées par le Bureau de Reconnaissance.

Le Bureau de Reconnaissance a joué un rôle décisif dans les opérations de forage de tunnels que la Corée du Nord a entrepris tout au long des années 1970, et qu'elle poursuit toujours actuellement. Le Bureau a également été impliqué dans l'infiltration de commandos par voie terrestre et maritime en Corée du Sud à des fins de sabotage, de collecte de renseignements et d'assassinats. Une de leurs plus célèbres actions, l'infiltration en 1968 d'une unité de 31 hommes en Corée du Sud pour assassiner Park Chung-hee, fut un échec funeste qui entraîna la mort de vingt-huit membres de l'unité et la capture de l'un d'entre eux. Les mini-submersibles, récemment envoyés par le fond par la Corée du Sud, auraient été des tentatives d'infiltration menées par l'agence.

Le Bureau de Reconnaissance est subordonné au Ministère des Forces Armées Populaires. Le Bureau, en plus de surveiller les opérations spéciales, a également la responsabilité du maintien du contrôle opérationnel des agents de renseignement engagés dans la collecte de renseignements militaires et la formation des unités de combat non conventionnelles.

Les forces des opérations spéciales dépendant du Bureau sont séparées par catégorie. On distingue les opérations d'agents, la reconnaissance et l'infanterie légère/tireur d'élite. Les opérations d'agents concernent tous les aspects de l'infiltration, de l'activité et de l'exfiltration des agents menant des opérations de renseignement militaire.

La catégorie reconnaissance est composée de brigades de reconnaissance de 3600 à 4200 hommes de troupe. Elles sont encore divisées en quartier général et unités de soutien et en dix bataillons de reconnaissance. Ces bataillons sont constitués d'équipes qui opèrent par groupes de deux à dix hommes.

La catégorie infanterie légère/tireur d'élite inclut une grande variété de troupes, divisées en brigades d'environ 5000 hommes chacune et subdivisées en dix bataillons chacune. Les bataillons comprennent un quartier général, des unités de soutien et des équipes de troupes organisées selon leurs missions distinctes. Ce sont ces forces qui conduiront des incursions, des assauts amphibies et un certain nombre d'autres missions d'opérations spéciales.

La principale mission de ces unités est de créer une rupture dans les zones arrières des forces de la Corée du Sud. Beaucoup de troupes ont déjà été infiltrées au Sud. Plusieurs de ces commandos ont été capturés ou tués dans des accrochages, mais un nombre inconnu est probablement déjà en place. Beaucoup de ces forces sont formées pour se faire passer, à l'aide de déguisements, pour des militaires sud-coréens ou pour des civils. D'autres cibles incluent des réserves de produits nucléaires et chimiques et l'assassinat de chefs militaires et civils du Sud. Leur liste de cibles comprend également des cibles au-delà de la péninsule coréenne, comme les terrains d'aviation américains au Japon.

La tâche supplémentaire des missions de sécurité interne permet à ces forces d'affûter leurs compétences et de servir aujourd'hui le Parti et le gouvernement d'une manière directe. Utilisées pour aider à surveiller les frontières et les autres points d'entrée, elles assistent d'autres unités afin de prévenir l'entrée d'agents ennemis et la fuite de citoyens. Elles peuvent également être appelées à appuyer des unités de police dans l'exécution de missions spéciales.

Bien qu'elles ne soient pas considérées individuellement comme équivalentes à beaucoup d'autres forces d'opérations spéciales, comme les Navy SEAL américains ou les SAS anglais, leur seul nombre fait pencher la balance en leur faveur. Ce sont des forces hautement qualifiées avec lesquelles il faut compter, dans et hors des frontières de la Corée du Nord.

Professions possibles

Agent du Bureau

Armes à feu : Armes de poing & Armes automatiques, Baratin, Corps à corps : Arts martiaux, Discrétion, Écouter, Explosifs, Imposture, Langue Étrangère, Métier : Contrefaçon, Sciences humaines : Science Militaire, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Agent de Reconnaissance

Athlétisme, Armes à feu : Armes de poing & Armes automatiques, Contacts & Ressources, Corps à corps : Arts Martiaux, Discrétion, Écouter, Explosifs, Imposture, Langue Étrangère, Nager, Orientation, Sciences humaine : Science Militaire, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Fantassin léger/Tireur d'élite

Athlétisme, Armes à feu : Armes d'épaule & Armes automatiques, Corps à corps : Arts Martiaux, Discrétion, Explosifs, Grimper, Orientation, Sciences humaines : Science Militaire, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Exemple de personnage

Kang Ku-Ho

30 ans
Type : Asiatique (Coréen)

Éducation : Formation militaire de base nord-coréenne, formation des opérations spéciales
Profession : Capitaine de la Reconnaissance

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

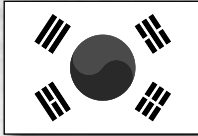
Athlétisme	62 %
Contacts & Ressources	43 %
Discrétion	60 %
Écouter	55 %
Explosifs	39 %
Imposture	42 %
Nager	53 %
Orientation	62 %
Premiers soins	40 %
Sciences humaines	
Science militaire	51 %
Se cacher	70 %
Trouver Objet Caché	58 %
Vigilance	67 %

Langues

Coréen	70 %

Combat

• Bagarre	65 %
• Tae Kwon Do	48 %
• Armes blanches	60 %
Poignard Commando, dégâts 1D4+2 + impact	
• Armes de poing	53 %
GSh-18, dégâts 1D10	
• Armes automatiquess	62 %
AKS-74U, dégâts 2D8	



707e Bataillon de Missions Spéciales

République de Corée (Sud)



Exemple de personnage

Caporal Park Jung Ran

Type : Coréen

Éducation : École des Forces Spéciales de l'Armée coréenne
Profession : Opérateur féminin spécial du 707e Bataillon de Missions Spéciales

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Baratin	51 %
Discrétion	41 %
Dissimulation	45 %
Écouter	39 %
Plongée sous-marine	37 %
Premiers soins	49 %
Trouver Objet Caché	52 %
Vigilance	57 %

Langues

Anglais	77 %
Coréen	70 %
Japonais	54 %
Russe	23 %

Combat

- Bagarre 52 %
- Jujitsu 48 %
- Armes de poing 62 %
  Springfield XD Sub Compact 9mm, dégâts 1D10
- Armes automatiquess 49 %
  Heckler & Koch MP5, dégâts 1D10

Date de fondation :
Avril 1958, élargi en force anti-terroriste en 1988.

Mission originelle :
Forces spéciales anti-insurrectionnelles.

Mission actuelle :
Anti-terrorisme.

Juridiction :
Prévenir et résoudre les incidents terroristes dans tout le pays.

Quartier Général :
Songham (sud-est de Séoul).

Effectifs :
Environ 400

Budget annuel :
Classifié.

Histoire/Description

Le 707e Bataillon de Missions Spéciales fait partie des Forces Spéciales de l'Armée coréenne. Il a été élargi et réorganisé pour assurer la sécurité des Jeux Olympiques de Séoul en 1988. Actuellement, il est composé de deux compagnies de quatre équipes opérationnelles de 14 hommes, avec des équipes supplémentaires de démolitions et de soutien pour compléter les compagnies. Il existe également un groupe d'agents féminins qualifiés pour le combat, qui peuvent intervenir dans une situation terroriste sous déguisement, par exemple, une infirmière apportant de la nourriture et des médicaments.

Les membres du 707e sont les meilleurs des meilleurs. Les agents sont sélectionnés parmi les soldats qui ont servi au minimum un an dans les Forces Spéciales. Tous les membres sont qualifiés pour la plongée et le parachutisme et ils se livreraient à d'exténuantes séances d'entraînement quotidiennes, fréquemment par temps glacial, nageant même dans des lacs gelés sans protection thermique. Des exercices d'entraînement conjoints avec les unités des Forces Spéciales américaines montrent que le 707e peut facilement rivaliser avec n'importe quelle force de combat.

Professions possibles

Soldat du 707e Bataillon de Missions Spéciales

Athlétisme, Corps à corps : Arts Martiaux, Discrétion, Écouter, Parachutisme, Plongée sous-marine, Trouver Objet Caché, Vigilance +4 compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes de poing, Armes d'épaule & Armes automatiques, Artillerie : Mitrailleuse, Dissimulation, Explosifs, Mitrailleuse, Premiers Soins, Se Cacher.

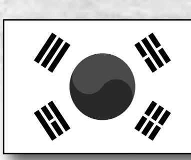
Agent spécial féminin du 707ème Bataillon de Missions Spéciales

Arme à feu : Armes de poing, Baratin, Corps à corps : Arts martiaux, Discrétion, Dissimulation, Écouter, Langue Étrangère, Trouver Objet Caché, Vigilance +3 compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes automatiques, Athlétisme, Imposture, Parachutisme, Persuasion, Plongée sous-marine, Premiers Soins, Se Cacher.



Agence pour l'Organisation de la Sécurité Nationale (AOSP)

République de Corée (Sud)







Date de fondation :
Fondée à l'origine en 1948 sous le nom de KCIC (Corps Coréen de Contre-Espionnage), réorganisée le 19 juin 1961 en KCIA, renommée AOSP en juillet 1980.

Mission originelle :
Superviser et coordonner les activités de renseignement internationales et nationales et les enquêtes criminelles de toutes les agences de renseignement gouvernementales et mener ses propres activités de renseignement et investigations criminelles.

Mission actuelle :
Inchangée pour l'essentiel, bien que les gouvernements récents aient essayé d'imposer certaines limites aux pouvoirs de l'agence.

Juridiction :
N'importe où à l'intérieur ou à l'extérieur des frontières de la République de Corée (RC), avec des pouvoirs d'arrestation, de détention, d'interrogatoire, d'investigation et même de poursuite sur toute personne accusée d'attitude antigouvernementale à l'intérieur du pays. L'AOSP a conduit des enquêtes, des opérations d'espionnage et des assassinats à l'extérieur de la République de Corée.

Quartier Général :
Séoul, République de Corée.

Effectifs :
Approximativement 7000 personnes.

Budget annuel :
7-8 milliards de won RC (6,4 à 7,3 milliards de $ au cours du change de mai 2011).

Histoire/Description

En dépit des reculs et des revers qu'elle a subi au cours des années, l'AOSP est toujours l'agence de renseignement la plus puissante de la RC. On la connaît toujours couramment sous le nom de KCIA, bien que des observateurs aient suggéré que «KKGB» soit plus approprié. Ses pouvoirs très étendus et mal définis en ont fait une agence à craindre par tous ceux, y compris des hommes politiques, qu'elle définit comme des «ennemis d'état». En fait, en 1979 le directeur de la KCIA a été impliqué dans l'assassinat du président Park Chung-hee. Peu après, la KCIA a subi une purge et a perdu beaucoup de son pouvoir. Sous le directeur intérimaire Chun Doo Hwan, elle a été réorganisée en AOSP et a bientôt regagné la majeure partie de son ancien pouvoir. La mission officielle de l'AOSP est d'agir comme corps d'organisation central pour toutes les agences de renseignement de la RC. Cependant, elle mène également ses propres activités de collecte de renseignements et de contre-espionnage. Alors qu'elle a une réputation d'excellence dans le domaine du contre-espionnage, elle a également la mauvaise réputation de s'impliquer dans la politique et organise des «coups fourrés» pour maintenir au pouvoir les hommes politiques qu'elle favorise. Le directeur de l'AOSP rend compte directement au président et est, en définitive, responsable uniquement devant lui. La nouvelle administration a essayé de diminuer les pouvoirs de l'AOSP et a connu quelques succès en réduisant l'importance de la manipulation politique.

L'agence est divisée en 27 départements dépendants du quartier général et en 12 départements régionaux. Ceux-ci sont dirigés par trois directeurs adjoints : le premier est responsable des branches, de l'organisation et des affaires juridiques locales, du renseignement et des enquêtes anticommunistes, des affaires de sécurité extérieure et de la sécurité scientifique ; le second de la stratégie, des opérations et des investigations outremer et du renseignement scientifique ; le troisième de la stratégie et du renseignement nord-coréen et du renseignement psychologique. Cependant, l'AOSP change tout le temps les noms des départements, et ces noms sont volontairement trompeurs, afin de rendre plus difficile la compréhension de leurs véritables missions pour les étrangers (y compris les hommes politiques). En 1997, l'AOSP a embauché 100 nouveaux employés (95 hommes et 5 femmes) par concours ouvert. L'agence pratique une discrimination envers les citoyens de certaines régions du pays qui soutiennent des partis d'opposition. Les agents sont divisés en agents «noirs» (à l'identité secrète) et «blancs» (dont l'identité est connue). Tous les agents doivent avoir servi dans l'armée de la RC.

Il y a des demandes de scission des secteurs de l'agence consacrés aux enquêtes en secteurs étranger (comme la CIA) et intérieur (comme le FBI), mais il est peu probable que cela aboutisse dans un avenir proche.

Professions possibles

Agent intérieur de l'AOSP

Armes à feu : Armes de poing, Armes de chasse & Armes automatiques, Baratin, Conduire Automobile, Contacts & Ressources, Écouter, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance + 2 compétences parmi les suivantes : Corps à corps : Arts Martiaux, Langue Étrangère (habituellement anglais, chinois ou japonais), Métier : Informatique, Persuasion.

Agent extérieur de l'AOSP

Arme à feu : Armes de poing, Baratin, Contacts & Ressources, Corps à corps : Arts Martiaux, Dissimulation, Écouter, Langue Étrangère, Métier : Serrurerie, Photographie, Trouver Objet Caché, Vigilance +2 compétences de «couverture».

Exemple de personnage

Pak Chae Sub

31 ans
Type : Coréen

Éducation : Licence d'histoire militaire
Profession : Agent extérieur de l'AOSP, Division des enquêtes anticommunistes

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

Compétences

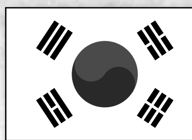
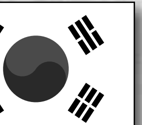
Baratin	53 %
Conduire automobile	38 %
Contacts & Ressources	52 %
Écouter	48 %
Interroger	44 %
Persuasion	77 %
Psychologie	71 %
Trouver Objet Caché	49 %
Vigilance	55 %

Langues

Coréen	80 %
Anglais	45 %
Japonais	21 %

Combat

• Bagarre	72 %
• Tae Kwon Do	57 %
• Armes de poing	69 %
Ruger P89, dégâts 1D10	

Commandement de Sécurité de la Défense (CSD)

République de Corée (Sud)



Exemple de personnage

Capitaine Kim Yong-hae

29 ans
Type : Coréen

Éducation : Maîtrise en administration des affaires (MBA), université du Texas ; licence de psychologie, université de Séoul
Profession : Officier politique du CSD, agent de liaison de l'armée américaine

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	50

Compétences

Comptabilité	75 %
Contacts & Ressources	65 %
Crédit	62 %
Écouter	43 %
Persuasion	63 %
Psychologie	72 %
Trouver Objet Caché	60 %
Vigilance	49 %

Langues

Coréen	90 %
Anglais	50 %
Espagnol	11 %

Combat

- Armes de poing 66 %
  Ruger P89 9mm, dégâts 1D10
- Armes automatiquess 57 %
  Heckler & Koch MP5, dégâts 1D10

Date de fondation :
Octobre 1977

Mission originelle :
Surveille la subversion ou la déloyauté des services et du personnel militaires, lutte contre l'espionnage et l'infiltration nord-coréens, maintient la sécurité militaire et industrielle, protège les informations militaires, surveille les activités intérieures (militaires, civiles, politiques) qui pourraient mettre en danger des opérations militaires ou l'unité nationale, effectue des investigations spéciales sous les ordres du président

Mission actuelle :
La même, mais avec quelques restrictions quant à l'interférence et à la manipulation du processus politique et aux investigations sur les civils

Juridiction :
Toute la RC. Bien que techniquement limitée aux questions militaires, ses pouvoirs étendus permettent au CSD de définir assez facilement sa propre juridiction.

Quartier Général :
Séoul, République de Corée

Effectifs :
Entre 6000 et 7000 (classifié)

Budget annuel :
Classifié

Histoire/Description

Le CSD a été constitué à partir du Commandement de la Sécurité Militaire, de l'Unité de la Sécurité de la Marine et du Bureau des Investigations Spéciales de l'Armée de l'Air afin de créer un service intégré sous l'autorité du ministre de la Défense Nationale. Cependant, le commandant du CSD a souvent opéré de façon semi-autonome et en rend compte directement au président. L'ancien personnel du Commandement de la Sécurité Militaire a constitué la majeure partie du CSD au moment de sa formation. La mission première du CSD est de surveiller la loyauté dans les rangs des militaires et les «officiers politiques» du CSD faisant partie de toutes les principales unités militaires de la RC. Ces représentants du CSD n'appartiennent pas à la chaîne de commandement et en principe ils ne disputent pas le pouvoir aux commandants d'unité, comme cela se produit parfois dans les forces militaires communistes. Cependant, ils jouent un rôle important dans les promotions et les affectations à cause de leur avis dans des évaluations d'officiers, ce qui leur donne une grande influence supérieure à leur rang. Il en a découlé de considérables frictions entre le CSD et les militaires ordinaires, et cela a également entraîné de nombreux cas de corruption, de détournement de fonds, de manipulation politique, etc. Les pouvoirs mal définis du CSD lui permettent également de s'impliquer dans presque n'importe quel secteur de la vie de la RC : qualifier des protestations étudiantes ou des grèves de travailleurs de danger pour l'unité nationale est très facile.

Après l'assassinat du Président Park en 1979, le Général de corps d'armée du CSD Chun Doo Hwan a fomenté un coup d'état et est devenu président. Sous sa conduite, l'influence du CSD s'est considérablement accrue, éclipsant même son rival en disgrâce, l'AOSP. Pendant cette période, le CSD s'est fortement impliqué dans la politique et beaucoup d'anciens membres ont joué des rôles importants dans le gouvernement de Chun et dans le parti au pouvoir. Sous le gouvernement actuel, le CSD a subi de fortes pressions pour se réformer et réduire ses activités politiques. En octobre 1988, le ministre de la Défense Nationale a fait le serment que le CSD se concentrerait sur le contre-espionnage, la lutte anticommunisme et sur une importante restructuration. Le CSD a récemment réduit son personnel et a éliminé le Bureau de l'Information, qui rassemblait des informations sur des civils travaillant dans les bureaux du gouvernement local. Cependant, il est fort peu probable, étant donné l'histoire du CSD, qu'il se désengagera entièrement de la manipulation politique.

Professions possibles

Officier politique du CSD

Armes à feu : Armes de poing, Comptabilité, Contacts et Ressources, Écouter, Interroger, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance +3 compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes automatiques, Corps à corps : Arts Martiaux, Crédit, Dissimulation, Langue Étrangère (habituellement Anglais, pour des buts de liaison), Orientation, Photographie.

Agent du contre-espionnage du CSD

Armes à feu : Armes de poing & Armes automatiques, Baratin, Contacts & Ressources, Discrétion, Dissimulation, Écouter, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance +3 compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes d'épaule, Corps à corps : Arts Martiaux, Langue Étrangère, Négociation, Photographie.

Police Nationale Cubaine

République de Cuba



Date de fondation :
1959

Mission originelle :
Fournir des services internes de sécurité et d'application des lois pour Cuba.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
N'importe où à l'intérieure des frontières de Cuba.

Quartier Général :
La Havane.

Effectifs :
Environ 35 000

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Après la révolution de Castro, les «tribunaux du peuple» et les révolutionnaires ont tenu les forces de l'ordre de Cuba d'une manière un peu lâche. Dans les années 70, ceci a évolué en un système de justice criminelle beaucoup plus formalisé. En 1973, la Loi sur les Organismes Judiciaires a organisé le système en vertu de nouvelles lois et hiérarchies. Dans les années 80, le processus a été encore affiné, portant la justice criminelle cubaine au niveau des systèmes modernes du monde entier.
La police nationale cubaine, connue dans le pays comme Police Nationale Révolutionnaire (PNR), est commandée par le Ministère de l'Intérieur. La PNR supervise tous les aspects de l'application des lois, ainsi que les enquêtes et le contrôle des trafics, par un système de division municipale. Chaque division municipale est dirigée par son propre chef de la police. La police elle-même est organisée en patrouilles à pied et en patrouilles motorisées. Il y a environ 10000 membres dans tout Cuba, avec des concentrations particulières à La Havane et d'autres secteurs urbains. Ces patrouilles sont aidées par leurs contreparties civiles, les Comités pour la Défense de la Révolution. Les CDR opèrent comme une combinaison d'observateurs du voisinage et d'un réseau d'informateurs. Les membres des CDR ne rapportent pas seulement les crimes, mais dénoncent aussi les personnes qui agissent de manière contraire aux idéaux de la Révolution.
En plus de la PNR, le Ministère de l'intérieur maintient un certain nombre d'unités spécialisées de police. Un des composants les plus importants de cet ensemble est la Division de la Sécurité de l'État. La DSE s'occupe des enquêtes criminelles qui sont dirigées contre Cuba, tel que l'espionnage, le sabotage provenant de sources internes ou extérieures, et un éventail d'autres violations. Comptant plus de 15000 membres, la DSE est la plus grande organisation de police sous le commandement du Ministère.
Le Ministère s'occupe également des gardes-frontières. Cette police paramilitaire opère partout à Cuba pour protéger les frontières nationales. Elle contrôle les mouvements internes des ressortissants cubains et essaye d'empêcher la pénétration de la frontière par des Étrangers. Les gardes-frontières maintiennent une petite flotte de bateaux armés et agissent de la même manière que les gardes côtiers américains. Les gardes-frontières comptent plus de 4000 membres pour mener à bien leur mission.
Il y a deux derniers groupes, le Bataillon Spécial de la Police et les Troupes Spéciales. On en sait peu sur ces groupes, sauf qu'ils effectuent un certain nombre d'opérations spécialisées ou paramilitaires sous les ordres du Ministère. Ils travaillent souvent de concert avec les unités régulières de la police, les soutenant pour certaines opérations.

Professions possibles

Officier de la PNR

Armes à feu : Armes de poing, Armes blanches : Armes de mêlée, Baratin, Athlétisme, Conduire Automobile, Corps à corps : Arts martiaux, Écouter, Interroger, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Officier de la Division de la Sécurité de l'État

Utilisez l'officier de la PNR ci-dessus et ajoutez Contacts & Ressources, Imposture, Langues Étrangères, et Persuasion.

Garde Frontières

Armes à feu : Armes de poing & Armes d'épaule, Athlétisme, Conduire Automobile ou Piloter bateau, Discrétion, Écouter, Orientation, Pister, Premiers Soins, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Exemple de personnage

Hector Duran

24 ans
Type : Hispanique (Cubain)

Éducation : Académie de Police de la PNR
Profession : Officier de la PNR

Caractéristiques

APP 10		Prestance	50 %
CON 15		Endurance	75 %
DEX 14		Agilité	70 %
FOR 13		Puissance	65 %
TAI 12		Corpulence	60 %
ÉDU 14		Connaissance	70 %
INT 12		Intuition	60 %
POU 14		Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale 70

Compétences
Athlétisme 62 %
Baratin 60 %
Conduire automobile 38 %
Écouter 65 %
Esquive 44 %
Interroger 55 %
Négociation 42 %
Premiers soins 49 %
Psychologie 51 %
Sciences humaines
Droit 43 %
Trouver Objet Caché 73 %
Vigilance 61 %

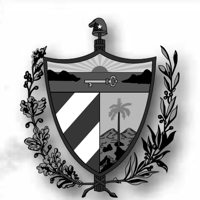
Langues
Espagnol 83 %

Combat
- Bagarre 60 %
- Boxe anglaise 45 %
- Armes blanches 52 %
  Matraque, dégâts 1D6 + impact
- Armes de poing 49 %
  Makarov PM, dégâts 1D10



Direction Générale du Renseignement (DGR) Département de l'Amérique (DA)

République de Cuba



Exemple de personnage

Jésus Ramirez

37 ans
Type : Hispanique (Cubain)

Éducation : formation au renseignement DGR et DA
Profession : Agent Opérationnel DA

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	80

Compétences

Baratin	68 %
Contacts & Ressources	59 %
Culture artistique	
Architecture	42 %
Discrétion	41 %
Explosif	38 %
Imposture	71 %
Interroger	71 %
Métier	
Contrefaçon	65 %
Électronique	36 %
Serrurerie	47 %
Persuasion	44 %
Psychologie	63 %
Piloter	
Bateau	56 %
Sciences formelles	
Cryptographie	53 %
Se cacher	54 %
Trouver Objet Caché	50 %
Vigilance	51 %

Langues

Espagnol	95 %
Anglais	64 %

Combat

• Bagarre	63 %
• Armes de poing	52 %
Makarov PM, dégâts 1D10	
• Armes automatiques	47 %
Skorpion Vz 61, dégâts 1D10	

Date de fondation :
1961

Mission originelle :
Fournir le renseignement, le contre espionnage, et les possibilités secrètes d'opérations au gouvernement cubain.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Dans le monde entier (particulièrement actif en Afrique et dans l'hémisphère occidental).

Quartier Général :
La Havane.

Effectifs :
Inconnu.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

La DGR a été impliquée dans un long processus pour éviter la guerre contre ses ennemis américains et les exilés cubains presque depuis sa création. En plusieurs décennies d'existence, la DGR a échangé des coups avec ses ennemis à l'intérieur de Cuba et dans l'hémisphère occidental. Agence très respectée, la DGR a, depuis ses débuts, aidé les mouvements communistes dans leurs révolutions, y compris la révolution des Sandinistes vers la fin des années 70, et de divers groupes dans l'ensemble de l'Amérique Centrale et de l'Amérique du Sud. Ces membres ont également été relativement actifs en aidant les « frères socialistes « dans l'ensemble de l'Afrique, agissant souvent en tant « qu'anciens membres » de la DGR devenus indépendants. Dans la réalité, ils tiraient toujours leurs ordres de Cuba et l'argent était versé à Cuba pour leurs services.

La DGR a toujours eu d'étroites relations avec les agences de renseignements soviétiques, et maintenant russes. Pendant une partie des années 80, la DGR a eu la distinction d'être la seule agence de renseignement en dehors de l'Union soviétique à être dirigée directement par un Soviétique, un général du KGB. Ces relations continuent encore aujourd'hui.

Un autre point intéressant, et une dualité étrange dans l'organisation, réside dans le trafic de narcotiques. La DGR a été très active pour aider l'importation de narcotique aux États-Unis. Cuba est ainsi devenu un asile pour les trafiquants grâce à cette aide. D'autre part, la DGR a aidé à la mise en œuvre de politiques anti-drogue au sein même de l'île de Cuba.

La DGR était l'une des premières agences de renseignement du monde. Les succès dans les années 60 et 70 ont bâti la réputation de l'agence. Elle était si réussie, en fait, que leurs alliés soviétiques firent pression sur Cuba pour la diriger et de la placer plus directement sous l'influence et le commandement soviétique. Même dans les années 80, sa réputation était assurée, surtout quand il apparu que chaque agent de la CIA à l'intérieur du Cuba avait été «retourné» sous le contrôle de l'agence. Récemment, pourtant, un remaniement de la direction résultant d'un scandale de trafic de drogue, a terni cette réputation. Les fonctionnaires militaires ont endossé le rôle de la direction au détriment des civils. À la suite de ce transfert de pouvoir, plusieurs opérations ont échoué, y compris une tentative d'infiltration du *Special Operation Command* des États-Unis. L'agence a été renommée en Direction du renseignement, afin de se démarquer après cette récente vague de problèmes.

La DGR se compose de six départements, connus sous le nom de division. Trois représentent l'aile opérationnelle de la DGR et trois représentent des fonctions de soutien pour l'organisation.

Les divisions opérationnelles comprennent la Division Politique / Économique, la Division du Renseignement militaire, et le Contre-espionnage. La Division Politique / Économique conduit des opérations pour infiltrer des gouvernements étrangers et pour mener l'espionnage industriel. Il y a deux sous-sections qui s'occupent de l'Europe, une pour l'Europe orientale et une pour l'Europe occidentale, une autre pour l'Amérique du Nord, et une dernière traitant des nations du Tiers Monde.

La Division Information effectue l'analyse des renseignements pour la DGR. Les rapports de renseignement sont compilés par la Division Préparation. Les équipements, les systèmes de communication, et les faux documents sont le royaume de la Division Soutien Technique.

En 1974, une agence indépendante est née de la DGR, le Département de l'Amérique (DA). Cette agence est considérée comme l'élite des agences de renseignement cubaines. Dotée d'une force propre comprise entre 200 et 300 agents et autorisée à réquisitionner la main d'œuvre et les ressources d'autres agences, beaucoup la considèrent comme étant l'organisation la plus puissante de Cuba. Organisé en quatre sections correspondant aux régions de l'hémisphère occidental, le DA a opéré autour du monde en appui des opérations de renseignement et des actions secrètes pour le gouvernement cubain.

Professions possibles

Officier de la DGR

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Contacts & Ressources, Imposture, Langues Étrangères, Métier : Serrurerie, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux autres compétences comme spécialités personnelles.

Analyste de la DGR

Bibliothèque, Écouter, Langues Étrangères, Métier : Informatique, Sciences formelles : Cryptographie, Trouver Objet Caché, plus trois compétences comme spécialités personnelles.

Officier de la DA

Utilisez L'officier de la DGR ci-dessus et ajoutez Explosifs, Sciences formelles : Cryptographie.



Ministère du Renseignement des Forces Armées Révolutionnaires

République de Cuba





Date de fondation :
1959

Mission originelle :
Apporter divers services de renseignement aux forces armées révolutionnaires de Cuba.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Le monde entier.

Quartier Général :
La Havane.

Effectifs :
Inconnu.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Après la révolution réussie de Castro à Cuba, le Ministère du renseignement des forces armées révolutionnaires a été formé pour surveiller les forces militaires de Cuba. Deux départements ont été créés pour fournir des renseignements aux forces cubaines.

Le Département du Renseignement a la responsabilité de collecter les renseignements pour les forces armées. Ils ont en plus la responsabilité d'effectuer des opérations offensives de renseignement pour soutenir le ministère et les forces armées. Une des cibles préférées du Département du Renseignement a été les États-Unis, leur ennemi traditionnel. Une attention particulière est portée vers le sud des États-Unis, car c'est le lieu ou serait originaires les invasions de Cuba et en raison du grand nombre d'exilés cubain menant une guerre secrète. Des agents du Département du Renseignement ont été découverts plusieurs fois agissant en ce lieu et particulièrement en Floride.

Le Département du Contre-espionnage a la responsabilité de protéger le ministère et les forces armées contre les infiltrations hostiles de services de renseignements étrangers, particulièrement des États-Unis et de la communauté des exilés cubains, et des ennemis intérieurs. Considérés par beaucoup d'experts comme étant une des plus efficace opérations de contre-espionnage, ils ont des décennies d'expérience, remontant aux actions secrètes commanditées par la C.I.A depuis les années 60 et jusqu'à aujourd'hui.

Jusqu'en 2001, date de la fermeture de la base d'écoute et d'interception de signaux de Lourdes, la collecte de SIGINT et d'autres aspects de la guerre électronique ont été transférés du Département du Renseignement vers le bataillon de Guerre électronique. Ce bataillon représentait un corps centralisé et spécialisé de « guerriers de l'électronique » qui surveillaient constamment les États-Unis et les Caraïbes pour le renseignement électronique. En conjonction avec la DGR et les membres de la communauté russe du renseignement, ils opérèrent à partir de la célèbre installation de SIGINT (Signals Intelligence) de Lourdes. Cette installation avait rassemblé des renseignements électroniques sur les États-Unis pendant plusieurs décennies.

Le réseau de renseignement militaire de Cuba a toujours eu des rapports très étroits avec les agences de renseignement de l'Union soviétique. Malgré la fin de la Guerre Froide et l'effondrement de l'Union soviétique, les agences russes ont maintenu ces rapports. Dans le futur proche ces relations continueront, signifiant la collaboration étroite entre les deux pays.

Avec la fin de la Guerre Froide, les militaires de Cuba ont souffert des réductions massives de leurs financements. La partie renseignement semble avoir été en grande partie immunisée contre ces dernières, maintenant son budget et ses effectifs. En tant que tels, elles resteront l'une des meilleures agences d'intelligence dans l'hémisphère occidental pour les temps à venir.

Professions possibles

Employé Du Ministère du Renseignement

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Contacts & Ressources, Discrétion, Imposture, Langues Étrangères, Persuasion, Psychologie, Se Cacher, Sciences humaines : Science Militaire, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Exemple de personnage

Juan Arguello

34 ans
Type : Hispanique (Cubain)

Éducation : formation du renseignement militaire
Profession : employé du Ministère du Renseignement

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	16	Connaissance	95 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	55

Compétences

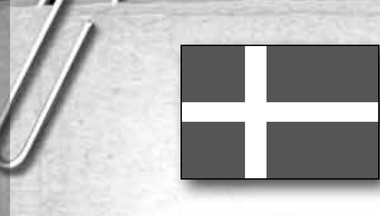
Baratin	67 %
Contacts & Ressources	49 %
Discrétion	55 %
Imposture	65 %
Métier	
Informatique	40 %
Persuasion	52 %
Psychologie	51 %
Se cacher	61 %
Sciences humaines	
Science militaire	43 %
Trouver Objet Caché	52 %
Vigilance	43 %

Langues

Espagnol	95 %
Anglais	63 %
Russe	39 %

Combat

• Armes de poing	35 %
KBP P96S, dégâts 1D8+1	



Agence de Renseignement de la Police (PET)

(Politiets Efterretningstjeneste)

Royaume du Danemark



Date de fondation :
1939, réorganisée en 1945, 1951, 1955 et finalement en 1960.

Mission originelle :
Une division politique au sein du département de police de Copenhague.

Mission actuelle :
Une agence de sécurité intérieure qui identifie et neutralise les menaces contre la sécurité nationale et la structure démocratique de la société, ce qui inclut l'espionnage, le terrorisme et la sécurité de la Maison Royale. Elle tient également un rôle de conseiller pour la sécurité dans l'administration civile.

Juridiction :
Le Danemark, le Groenland et les Îles Féroé. Les arrestations doivent être effectuées par la police régulière.

Quartier Général :
Copenhague, avec des départements de plus petite taille à Ålborg, Århus, Haderslev, Odense, Slagelse ainsi que sur l'île de Bornholm.

Effectifs :
Environ 400 personnes issues des 13 000 membres du Service de Police danois.

Budget annuel :
Classifié.

Histoire / Description

Un véritable département de renseignement a été créé pour la première fois au Danemark à la fin des années 1920, au moment de la création d'un département politique au sein du bureau d'investigation de la police de Copenhague. Dans les toutes premières années, ce département ne s'est occupé que d'affaires dans Copenhague même, mais après seulement quelque temps, les chefs de police d'autres villes reçurent l'ordre de lui transmettre des rapports sur certaines affaires.
En 1939, une agence de renseignement à l'échelle nationale a été créée sous l'autorité du préfet de police : la SIPO (*Sikkerhedspolitiet* ou Police de la Sécurité). En 1945, après l'occupation allemande de la Seconde Guerre mondiale, la SIPO a été reformée sous le nom de REA (*Rigspolitichefens Efterretningsafdeling* ou Département du Renseignement du Préfet de Police). En 1951, l'agence a subi une restructuration générale et a alors reçu le nom de PET. Pendant une période de 3 ans, de 1955 à 1958, la PET était une organisation indépendante, mais en 1958 elle a été réintégrée au Bureau du sous-préfet de police. Jusqu'en 1960, la police de Copenhague, de Frederiksberg et du Birk du Nord et du Sud étaient exempts de l'autorité nationale de la PET qui s'appliquait par ailleurs. Au cours des années 1960 à 1966, la PET a également pris en charge l'activité de renseignement de ces districts de police et est devenue depuis une agence nationale à part entière.
Comme il l'a été stipulé par le Ministre de la Justice, le principal objectif de la PET est «de surveiller, prévenir et contrer les entreprises et les actions qui pourraient constituer une menace pour l'indépendance du Royaume du Danemark et pour la sécurité et les structures légales de la société, ci-dessous et avant toute chose les types de crimes traités par le Code pénal, chapitres 12 et 13». Ces chapitres font référence aux crimes d'espionnage, de terrorisme et aux actions visant à saper la structure de la société, c'est-à-dire des crimes si graves qu'une société doive naturellement rendre leur prévention hautement prioritaire. En conséquence, les enquêtes menées par la PET visent principalement à prévenir les crimes avant leur exécution. Les informations qu'elle collecte en permanence doivent, simultanément, fournir une base pour une analyse de potentielles menaces concrètes en relation avec de tels crimes et découvrir les plans éventuels qui pourraient exister pour commettre ces crimes afin de les contrecarrer.
À côté de cette activité purement d'enquête, la PET a d'autres missions en matière de sécurité préventive auprès de la famille royale et des membres du gouvernement. Elle assume également un rôle de conseiller en matière de sécurité auprès de l'administration civile.
La PET n'est pas concernée par les affaires militaires telle la sûreté des installations de la Défense Nationale et ses personnels. Ces missions incombent à l'Agence de Renseignement du Département de la Défense et sont dirigées par le Chef de la Défense.
La PET est soumise au Préfet de Police, mais le chef de la PET répond directement au Ministre de la Justice. Ce dernier est informé en permanence de l'état général des affaires et également des cas individuels importants. Le personnel de la PET est constitué de juristes, de policiers, de personnel administratif et de quelques traducteurs et techniciens.
Le personnel est en partie issu du même système éducatif que le reste de la police. En raison de la nature particulière de leurs activités, une formation spéciale est nécessaire,

Exemple de personnage

Kjeld Johansen

32 ans
Type : Caucasien (Danois)

Éducation : Docteur en jurisprudence
Profession : Avocat de la PET (procureur)

Caractéristiques

APP	07	Prestance	35 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

Bibliothèque	75 %
Contacts & Ressources	45 %
Métier	
Contrefaçon	30 %
Informatique	35 %
Persuasion	35 %
Photographie	50 %
Piloter	
Voilier	43 %
Psychologie	61 %
Sciences de la vie	
Histoire naturelle	42 %
Sciences humaines	
Droit	87 %
Vigilance	31 %

Langues

Danois	95 %
Allemand	69 %
Anglais	56 %

Combat

• Armes de poing	46 %
S&W « Pocket », dégâts 1D4	

concernant par exemple les langues et les compétences de recherches. Aussi la PET est-elle en partie responsable de sa formation interne.
Le chef de la PET est un Chef de Police assisté d'un Chef de Police Adjoint. Deux juristes sont également rattachés au département. Un Inspecteur Détective en Chef assisté d'un adjoint, un Inspecteur Détective, est à la tête de la partie policière de la formation du personnel. L'administration est dirigée par l'Administrateur en Chef.
La PET n'est pas soumise à une législation particulière, ses activités sont donc principalement couvertes par les même lois que celles qui régissent l'Administration Judiciaire générale. En 1996, le Ministre de la Justice a promulgué, dans le cadre de ces lois, de nouvelles directives concernant l'activité de la PET. La teneur réelle de ces directives, qui ont remplacé une instruction secrète de 1953, est classifiée.
La PET est, comme les autres organismes des pouvoirs publics, couverte par la Loi Générale de l'Administration et par la loi donnant au public un accès aux affaires traitées par les pouvoirs publics. Les deux lois contiennent des exceptions spéciales pour les informations classifiées et exclues du domaine public pour des raisons de sécurité nationale et de relations avec les pays étrangers. Ceci signifie qu'une grande partie des informations et des correspondances détenues par la PET n'est pas accessible au public. Les lois qui restreignent le droit des pouvoirs publics de tenir des dossiers sur des citoyens ne s'appliquent pas à la PET. Il existe à la place, un certain nombre de contrôles de validation, lesquels compensent le manque de transparence dans ce domaine des activités de l'agence.
Contrairement aux chefs de police locaux dans leurs districts respectifs, la PET n'a pas d'autorité pour porter des charges contre qui que ce soit. Si ses investigations permettent d'établir un dossier d'accusation, l'affaire est immédiatement transférée, en principe au chef de la police local, afin de lancer les poursuites. Les cas criminels repris aux chapitres 12 et 13 du Code pénal, qui concernent particulièrement le champ d'action de la PET, ne font l'objet d'un acte d'accusation que sur décision du Ministre de la Justice. Ceci implique que le cas a été évalué par les Procureurs publics régional et national avant d'être porté à l'attention du Ministre de la Justice.

Profession possible

Agent de la PET

Arme à feu : Armes de Poing, Bibliothèque, Contacts & Ressources Langues Étrangères, Métier : Informatique, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Vigilance plus deux autres compétences à titre de spécialités personnelles (en particulier les sciences humaines; les traducteurs maîtrisent en général l'allemand, le français, l'italien, l'espagnol ou le latin)





Force de Sécurité Nationale (FSN)

République arabe d'Égypte



Exemple de personnage

Safwat al-Sharaz

34 ans
Type : Égyptien

Éducation : Licence de psychologie
Profession : Officier de la FSN

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	80

Compétences

Baratin	62 %
Culture artistique	
Jouer la comédie	21 %
Dissimulation	39 %
Interroger	57 %
Métier	
Électronique	41 %
Informatique	56 %
Négociation	41 %
Persuasion	57 %
Psychologie	61 %
Sciences humaines	
Anthropologie	32 %
Droit	38 %
Vigilance	62 %

Langues

Arabe (Égyptien)	95 %
Français	40 %
Anglais	13 %

Combat

• Bagarre	50 %

Date de fondation :
Mars 2011. Mais depuis 1977 comme subdivision de la Force de Sécurité Centrale (Central Security Force), puis sous l'appellation de la Direction Générale du Service de Sécurité d'État (DGSSE) jusqu'en mars 2011

Mission originelle :
Fournir du renseignement sur les organisations terroristes actives au Moyen-Orient et surveillance des groupes subversifs suspects et des groupes d'opposition et élimination des extrémistes islamistes.

Mission actuelle :
Chargée de veiller à la sûreté intérieure et de combattre le terrorisme en conformité avec la Constitution et les principes des droits de l'homme.

Juridiction :
La FSN entreprend des investigations sur les problèmes concernant la sécurité intérieure et nationale.

Quartier Général :
Le Caire.

Effectifs :
Inconnu

Budget annuel :
Inconnu

Histoire / Description

Jusqu'en 2011, La DGSSE, a grossièrement été analogue à l'unité anti-terroriste du FBI et a été responsable de la collecte de renseignements sur le terrorisme et ses activités annexes. Elle était la plus petite des deux branches de la Force de sécurité d'État égyptienne, avec approximativement 4500 officiers, et ne participait pas directement à l'interpellation des terroristes suspectés. Cependant, elle a conduit la plupart des interrogatoires des suspects. En plus, elle était responsable des liaisons avec les services de renseignement des autres pays en matière de lutte anti-terroriste, notamment avec le Bureau National de Reconnaissance des États-Unis (NRO) et le Mossad israélien. Elle rapportait directement au Président et recevait de lui des instructions quotidiennement. La DGSSE utilisait un certain nombre de méthodes dans sa tentative de déraciner et de détruire les terroristes opérant en Égypte. Plusieurs de ces activités étaient peu conventionnelles et étaient généralement considérées comme contraire à l'éthique. Les interrogatoires, les rafles de grande envergure et le renseignement électronique (ELINT) étaient parmi les méthodes plus controversées utilisées par la DGSSE.

Les autorités n'ont jamais révélé la force exacte du personnel de la DGSSE, qui joua un rôle important dans le gouvernement en influençant des décisions d'ordre politique et privé. Sa mission principale était la surveillance des politiciens d'opposition, des journalistes, des activistes politiques, des diplomates étrangers et des subversifs suspects. La DGSSE se concentrait sur la surveillance des réseaux clandestins d'islamistes radicaux et a des agents infiltrés dans ces organisations. Selon certaines sources, la DGSSE a eu des informateurs dans tous les services gouvernementaux et les sociétés du secteur public, les syndicats, les partis politiques et la presse. On pense également qu'elle surveillait les appels téléphoniques et la correspondance de l'opposition politique et des subversifs suspects.

Dans le passé, le régime égyptien avait donné à la DGSSE une marge de manœuvre considérable pour maintenir le contrôle politique et employer des lois d'exception pour intimider les personnes suspectées de subversion. La DGSSE reste l'organe principal de lutte contre la subversion politique même après que le Président Moubarak et les institutions judiciaires aient pris des mesures pour limiter le pouvoir de l'organisation.

Lors du soulèvement de la population égyptienne contre la politique du président Moubarak, la DGSSE opérait dans la reconnaissance et la traque des leaders révolutionnaires afin de déstabiliser le mouvement de protestation. Mais la démission d'Hosni Moubarak et la chute du régime en place allaient mettre en sommeil le DGSSE qui, coupée de sa tête, n'était plus en mesure d'exercer ses missions comme bon lui semblait sous l'ancien régime. Très impopulaire auprès du peuple qui l'accusait notamment d'espionner la vie privée de la population égyptienne, de participer à la mise en place de fraudes électorales et d'actes de tortures, de violentes manifestations eurent lieu en mars 2011 pour demander sa dissolution. Craignant à nouveau une nouvelle révolution, le gouvernement provisoire annonça le 15 mars 2011 la dissolution de la DGSSE qui sera remplacée par la FSN dont les activités sont en accord avec la demande du peuple égyptien.

Profession possible

Officier de la FSN

Baratin, Contacts & Ressources, Interroger, Langue Étrangère, Métier : Informatique, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Anthropologie & Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance +1 une autre compétence personnelle

Centre supérieur d'Information de la Défense [CESID]



(Centro Superior de Información de la Defensa)

Royaume d'Espagne



Date de fondation :
Juillet 1977

Mission originelle :
Devenir l'unique agence nationale de renseignement opérant en Espagne

Mission actuelle :
Recherche et informe le gouvernement sur ce qui peut affecter la sécurité, la stabilité, et la défense nationale à l'intérieur, et hors de ses frontières, assiste les décisionnaires des nations pour des décisions importantes.

Juridiction :
Renseignements recueillis à l'intérieur et hors des frontières de l'Espagne et de ses territoires.

Quartier Général :
Madrid, Espagne

Effectifs :
Environ 2900

Budget annuel :
350 millions de dollars

Histoire/Description

Le CESID a été créé peu de temps après le couronnement du Roi Juan Carlos en 1975. Les communautés du renseignement espagnoles opéraient alors presque totalement indépendamment les unes des autres, ayant un nombre d'interaction ou de coopération entre elles proche de zéro. Il y avait en même temps huit agences de renseignement opérant en Espagne, chacune sous une autorité supérieure différente.

Après la mort du dictateur espagnol Franco, les agences (qui ont la plupart du temps utilisé la surveillance et l'intimidation) ont été dissoutes, et le CESID a été créé pour devenir le premier service de renseignement d'Espagne. Il a été fondé sous l'autorité de son Directeur général, et organisé sous celle de son Secrétaire général. Il est principalement composé de personnel militaire, avec un renfort substantiel de 500 hommes de la Garde Civile à sa disposition. Trente pour cent de ses membres sont des civils, bien que la plupart de ces derniers aient des liens étroits avec les militaires.

Les pouvoirs du CESID sont relativement larges. Les principales divisions sont le renseignement intérieur, le renseignement étranger économiques et technologique (pour la prévention de l'espionnage industriel), et l'appui opérationnel (écoute clandestine). Ils maintiennent des rapports avec d'autres agences d'intelligence telles que le Mossad (Israël) et plusieurs nations nord-africaines. Les activités intérieures sont concentrées sur les agissements contre le gouvernement, alors que les opérations à l'extérieur sont fortement centrées sur la surveillance pour le rassemblement des informations. Le CESID lutte encore pour devenir le corps supérieur des organes de la Garde Civile et du renseignement militaire.

Depuis les attentats de Madrid du 11 mars 2004, le CESID a développé une cellule de renseignement spécifique à la lutte anti-terrosriste.

Profession possible

Unité du renseignement du CESID

Arme à feu : Armes de poing, Baratin, Contacts & Ressources, Écouter, Métier : Électronique, Informatique, Psychologie, Sciences humaines : Cryptographie, Vigilance + n'importe quelle compétence comme spécialité personnelle.

Agent de sécurité du CESID

Arme à feu : Armes de poing, Baratin, Discrétion, Écouter, Interroger, Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance + 2 compétences parmi : Armes à feu : Armes automatiques, Arts Martiaux, Conduire Automobile, Dissimulation.

Exemple de personnage

Joaquin Cortez

37 ans
Type : Caucasien (Espagnol)

Éducation : Diplôme d'Histoire Militaire
Profession : Agent de renseignement CESID

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	50

Compétences

Baratin	51 %
Contacts & Ressources	45 %
Écouter	67 %
Métier	
Électronique	45 %
Informatique	68 %
Psychologie	70 %
Sciences formelles	
Cryptographie	45 %
Vigilance	40 %

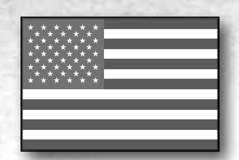
Langues

Espagnol	95 %
Français	65 %

Combat

• Armes de poing	52 %
Star 30M, dégâts 1D10	





Institut de Recherche Médicale pour la Défense Chimique de l'Armée des États-Unis (USAMRICD)

(United States Army Medical Research Institute for Chemical Defense)

États-Unis d'Amérique - Département de la Défense



Exemple de personnage

Capitaine Colin Esterase

37 ans
Type : Caucasien

Éducation : Doctorat de biochimie
Profession : Chercheur de l'USAMRICD

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Bibliothèque	77 %
Conduire automobile	42 %
Criminalistique	22 %
Écouter	41 %
Médecine	20 %
Métier	
Informatique	46 %
Premiers soins	51 %
Sciences de la vie	
Biologie	62 %
Histoire naturelle	21 %
Pharmacologie	63 %
Sciences formelles	
Chimie	83 %
Physique	51 %
Trouver Objet Caché	35 %

Langues

Anglais	99 %
Allemand	50 %
Tchèque	25 %
Russe	20 %

Combat

• Bagarre	63 %

Date de fondation :
Octobre 1922 sous le nom de Division de la Recherche Médicale de l'Armée des E.-U.

Mission originelle :
Mener des recherches, des expériences et des évaluations sur les effets des armes chimiques et le traitement des dommages chimiques.

Mission actuelle :
Fournir des contre-mesures médicales et pharmacologiques contre les attaques chimiques, entraîner les équipes médicales du Département de la Défense à la gestion des dommages chimiques et conduire les recherches fondamentales et appliquées sur les modes d'action et les thérapies contre les armes chimiques.

Juridiction :
L'USAMRICD n'a pas de juridiction directe. Toutefois, le personnel de l'USAMRICD est déployé à l'intérieur et hors du territoire des États-Unis avec, respectivement, l'Équipe de Soutien d'Urgence Intérieure (DEST) et l'Équipe de Soutien d'Urgence Extérieure (FEST). L'USAMRICD conseille également l'Agence Fédérale de Gestion des Urgences (FEMA) et le Service de Santé Publique lorsque c'est nécessaire.

Quartier Général :
Zone Edgewood, Terrain d'Essais d'Aberdeen dans le Maryland.

Effectifs :
Inconnus. L'USAMRICD emploie des personnels en civil et en uniforme.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire / Description

Après l'utilisation dévastatrice d'armes chimiques (chlore, phosgène et gaz moutarde, ou ypérite, entre autres) pendant la Première Guerre mondiale, la nécessité d'effectuer des recherches sur les effets cliniques de l'armement chimique est clairement apparue au gouvernement des États-Unis. Ces recherches ont d'abord été menées par le Bureau des Mines du Département de l'Intérieur en 1917, et plus tard par le Service de Défense contre les Gaz de l'armée américaine. En 1922, la Division de la Recherche Médicale a été créée à l'Arsenal d'Edgewood afin d'étudier les actions des armes chimiques et de développer des traitements. Ces travaux ont été accélérés à la fin de la Seconde Guerre mondiale lorsque la Russie s'est emparée des technologies d'agents neurotoxiques développées par les Allemands. La Division de Recherche Médicale a été renommée Laboratoire Biomédical de l'Armée des E.-U. au début des années 1960 et a été installée dans ses locaux actuels en 1968, un second bâtiment de recherche y étant ajouté en 1979. La même année, le Commandement de la Recherche et du Développement Médical de l'Armée des E.-U. a été chargé de la recherche, du développement, des tests et de l'évaluation de composés chimiques, tandis que le Laboratoire Biomédical était désigné comme la plus importante installation pour la technologie de défense médicale contre ces mêmes produits. Le Laboratoire Biomédical a pris le nom d'USAMRICD en 1981.
L'USAMRICD dirige la recherche sur les aspects médicaux de la guerre chimique, en étudiant les effets (et en recherchant des traitements) des agents vésicants (des agents irritants comme le gaz moutarde), des agents neurotoxiques (VX, Sarin et Soman) et des neurotoxines biologiques (toxine botulique). Sa deuxième priorité est la production de kits de décontamination et de matériel éducatif incluant des manuels et des aide-mémoire destinés au personnel médical. L'USAMRICD entraîne aussi des personnels à la gestion médicale des dommages chimiques (il a par exemple entraîné environ 650 personnes pour les Jeux Olympiques d'Atlanta en 1996), ce qui inclut l'identification, la décontamination et le traitement de différents agents chimiques.

Profession possible

Chercheur de l'USAMRICD

Bibliothèque, Criminalistique, Médecine, Métier : Informatique, Premiers Soins, Sciences de la vie : Biologie & Pharmacologie, Sciences formelles : Chimie, & Physique.

Bataillon de la Garde de Sécurité des Marines des E.-U. (MSG)

(U.S. Marine Security Guard Battalion)

États-Unis d'Amérique – Département de la Marine



Date de fondation :
1948.

Mission originelle :
Prévention du détournement de matériel et d'équipements classifiés et protection des citoyens et des biens américains dans les missions étrangères (ambassades, consulats ou légations).

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
A l'intérieur des domaines américains à l'étranger.

Quartier Général :
Base du Corps des Marines à Quantico, Virginie.

Effectifs :
Plus de 1000.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Les origines du Bataillon de la Garde de Sécurité des Marines (à ne pas confondre avec les Bataillons des Forces de Sécurité du Corps des Marines des E.-U.) remontent bien au-delà de sa création officielle en 1948. Après des événements tel que le siège de 55 jours des ambassades de Pékin, le Secrétaire de la Marine autorisa la rédaction du Décret du Service Étranger en 1946. Ce texte constituait la base du déploiement d'équipes de Marines engagés dans les ambassades à l'étranger, sous la supervision du fonctionnaire diplomatique de rang le plus élevé de l'ambassade.
Le Bataillon comprend 121 détachements dans 105 pays. Ils sont organisés en 7 compagnies régionales de la MSG. Le quartier général de la Compagnie A est situé à Francfort en Allemagne et dirige les 20 détachements d'Europe de l'Est, y compris ceux des anciens états soviétiques et yougoslaves. La Compagnie B, basée à Nicosie à Chypre, a en charge les 18 détachements d'Afrique du Nord et du Moyen-Orient. Opérant depuis Bangkok en Thaïlande, la Compagnie C dirige ses 18 détachements d'Extrême-Orient, d'Asie et d'Australie. Fort Lauderdale, en Floride, sert de quartier général à la plus grande compagnie, la Compagnie D, avec ses 26 détachements en Amérique Centrale, Amérique du Sud et aux Caraïbes. Francfort en Allemagne est également la base de la Compagnie E qui dirige les 16 détachements d'Europe Occidentale et du Canada. Onze détachements opèrent en Afrique sub-saharienne et composent la Compagnie F basée à Nairobi, au Kenya. L'Afrique Occidentale est sous la responsabilité des 12 détachements de la Compagnie G installée à Abidjan en Côte d'Ivoire. Une centaine de Marines supplémentaires sont affectés à la Compagnie d'Etat-major du Bataillon à Quantico. Chaque Compagnie est commandée par un lieutenant-colonel.
Chaque détachement est adapté au poste qu'il protège, en fonction de la taille des bâtiments, des menaces locales, etc. La force minimum pour toute ambassade est composée d'un commandant de détachement (un sous-officier de grade élevé) et de cinq Gardes de Sécurité des Marines. C'est ce qu'on appelle un «one and five» (ou 1/5). Certains postes exigent une force plus importante que le 1/5 : le plus gros détachement, celui du Caire en Égypte, est constitué d'un commandant, d'un commandant en second et de vingt-huit gardes.
Les MSGs occupent le Poste 1 d'une ambassade. C'est un poste de sécurité intérieur à l'épreuve des balles situé dans l'entrée principale ou dans le vestibule. Le Poste 1 est le premier point de contrôle d'accès à l'ambassade et il contient un circuit interne de vidéo-surveillance, un équipement de communication, des systèmes d'alarme contre les effractions et les incendies. Il est occupé 24 heures sur 24, 365 jours par an. Dans les ambassades les plus importantes, il peut exister d'autres postes, chacun recevant un numéro. Des patrouilles sont également organisées. Les MSGs disposent aussi d'une «Salle de Réaction» dans laquelle des armes, des munitions et des équipements supplémentaires sont entreposés et qui sert de base sécurisée pour établir des plans et d'où se déployer en cas d'urgence.
Les MSGs effectuent aussi d'autres tâches. Ils participent à la protection des matériels classifiés lors des visites du Président, du Vice-président ou du Secrétaire d'État. Ils tiennent également un poste de sécurité avec les agents du Département d'État et des Services Secrets dans leur hôtel centre d'opérations. Les Marines portent des vêtements civils et une cravate lors de ces opérations.
Servir au Bataillon MSG est considéré comme prestigieux au sein du Corps des Marines. La plupart des Marines de ce service restent au sein de la communauté civile dans un logement prévu à cet effet. Les Marines effectuent habituellement deux tours de service de 15 mois, un dans un «bon» poste, comme le Canada ou l'Europe Occidentale et l'autre dans un «mauvais» poste, en général dans le Tiers Monde. Les Marines sont extrêmement entraînés et très professionnels dans l'accomplissement de leurs devoirs.

Profession possible

Garde de Sécurité des Marines (MSG)

Armes à feu : Armes de Poing, Armes de chasse, Armes d'épaule & Armes automatique, Athlétisme, Corps à corps : Arts Martiaux, Écouter, Métier : Électronique, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Science Militaire, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Exemple de personnage

James Stryker

32 ans
Type : Caucasien

Éducation : Entraînement de base du Corps des Marines, école de l'infanterie, cours des NCO et cours des MSG
Profession : Commandant de MSG (Sergent d'État-Major)

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	70

Compétences

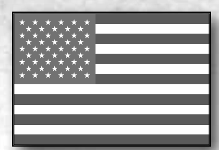
Athlétisme	62 %
Baratin	38 %
Conduire automobile	57 %
Culture artistique	
Architecture	18 %
Discrétion	71 %
Écouter	58 %
Explosifs	23 %
Métier	
Électronique	35 %
Négociation	34 %
Persuasion	48 %
Psychologie	45 %
Sciences humaines	
Science militaire	53 %
Trouver Objet Caché	67 %
Vigilance	62 %

Langues

Anglais	85 %
Français	18 %
Arabe	09 %

Combat

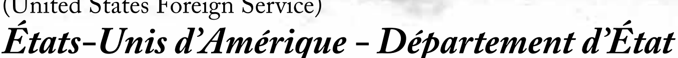
- Bagarre 62 %
- Close combat 58 %
- Armes de poing 58 %
  S&W « Military & Police » calibre .40, dégâts 1D10+1
- Armes automatiques 72 %
  Colt M4 Commando, dégâts 2D8
- Armes de chasse 57 %
  Remington 11-87, dégâts 4D6 / 2D6





Service Étranger des États-Unis

(United States Foreign Service)



États-Unis d'Amérique - Département d'État



Exemple de personnage

Melanie Watson

34 ans
Type : Caucasien

Éducation : Maîtrise d'histoire sud-américaine
Profession : Fonctionnaire du Service Étranger

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

Compétences

Athlétisme	51 %
Baratin	45 %
Crédit	38 %
Négociation	43 %
Orientation	44 %
Persuasion	55 %
Psychologie	50 %
Sciences de la vie	
Histoire naturelle	43 %
Sciences humaines	
Anthropologie	37 %
Histoire	60 %

Langues

Anglais	90 %
Espagnol	77 %
Portugais	52 %

Combat

• Bagarre	22 %

Date de fondation :
1781.

Mission originelle :
Mener la politique étrangère des États-Unis sous la direction du Secrétaire d'État, participer au développement de la politique étrangère, représenter les États-Unis dans leurs relations avec les autres gouvernements et les organisations internationales, protéger les intérêts américains à l'étranger et tenir le Président et le Secrétaire d'État informés des évolutions dans les pays étrangers.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
La mise en œuvre de la politique étrangère américaine dans 144 ambassades, 9 missions, 71 consulats généraux, 26 consulats, 1 succursale et 23 agences consulaires à travers le monde.

Quartier Général :
Département d'État, 2201 C Street NW, Washington D.C.

Effectifs :
Approximativement 4500 fonctionnaires du Service Étranger et 3500 spécialistes.

Budget annuel :
Inconnu.
`

Histoire/Description

Le Service Étranger informe quotidiennement le Département d'État d'une multitude développements étrangers qui affectent le bien-être et la sécurité du peuple américain. Aux plus bas niveaux, les fonctionnaires du Service Étranger aident à établir la politique étrangère en fournissant des informations et des recommandations sur la meilleure réponse à donner à ces développements. Les fonctionnaires de rang le plus haut élevé du Service Étranger, les ambassadeurs, informent le Président par l'intermédiaire du Secrétaire d'État. Dans les pays où ils sont en poste, ils sont responsables de la mise en œuvre de la politique étrangère américaine par le personnel fédéral, exception faite des militaires. Les ambassadeurs et les fonctionnaires du Service Étranger négocient des accords, expliquent et diffusent la politique étrangère des États-Unis, maintiennent des relations cordiales avec les gouvernements et les peuples de leur pays d'accueil et répondent aux demandes et aux difficultés des citoyens américains à l'étranger.

Il existe quatre grandes catégories de fonctionnaires du Service Étranger : le personnel consulaire est responsable des interactions avec leur pays d'accueil, ce qui inclut la délivrance de visas ; les fonctionnaires économiques suivent les développements économiques et leurs répercussions sur les intérêts américains ; les fonctionnaires politiques surveillent les affaires publiques et politiques de leur pays d'accueil et le personnel administratif est responsable du fonctionnement des différents ambassades et consulats. Le Service Étranger compte également de nombreux spécialistes, particulièrement en comptabilité, commerce, finance, gestion, sciences informatiques, ingénierie électronique, ingénierie électrique et droit.

Les fonctionnaires du Service Étranger agissent fréquemment de concert avec les agents de la CIA, les légats du FBI (les attachés juridiques aux bureaux à l'étranger), les attachés militaires et les autres fonctionnaires fédéraux américains qui travaillent dans les ambassades à l'étranger. Il est d'usage courant pour les officiers de liaison de la CIA de travailler sous la couverture d'un fonctionnaire du Service Étranger. Les relations entre le Service Étranger et la CIA ont parfois été pour le moins peu harmonieuses, les fonctionnaires du Service Étranger considérant les agents de la CIA comme des «cow-boys» sans finesse et les agents de la CIA voyant leurs homologues du Service Étranger comme de timides diplomates.

Professions possibles

Fonctionnaire du Service Étranger

Baratin, Crédit, Langues Étrangères, Négociation, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines Histoire plus n'importe quelle spécialité.

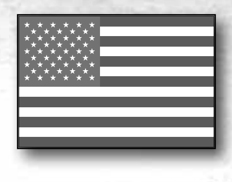
Spécialiste du Service Étranger

Baratin, Crédit, Langues Étrangères, Persuasion, Psychologie, plus une spécialité et deux compétences parmi les suivantes : Bibliothèque, Comptabilité, Métier : Électricité & Électronique, Métier : Informatique, Sciences formelles : Mathématiques, Sciences humaines : Droit.

Bureau de la Sécurité Diplomatique

(Bureau of Diplomatic Security)

États-Unis d'Amérique – Département d'État





Date de fondation :
4 novembre 1985, mais le Département d'État disposait d'agents chargés de la sécurité diplomatique dès 1916.

Mission originelle :
Assurer un environnement sûr à la diplomatie américaine et promouvoir les intérêts américains à travers le monde.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Les mesures de sécurité de 144 ambassades, 9 missions, 71 consulats généraux, 26 consulats, 1 succursale et 23 agences consulaires à travers le monde, plus 21 bureaux aux États-Unis, ainsi que la protection personnelle des ambassadeurs américains et de certains dignitaires étrangers aux États-Unis.

Quartier général :
Département d'État, Washington, D.C.

Effectifs :
840 agents spéciaux.

Budget annuel :
690 millions de $ pour la sécurité et le maintien des missions des États-Unis.

Histoire/Description

Le Bureau de la Sécurité Diplomatique a été créé en 1985 pour répondre à la menace terroriste croissante contre les Américains à l'étranger. Les agents de la Sécurité Diplomatique sont chargés d'assurer un environnement sûr à la diplomatie et de la protection personnelle des ambassadeurs et de certains dignitaires étrangers aux États-Unis. Pour remplir cette mission, le Bureau supervise des programmes de formation à la sécurité et il coordonne, avec d'autres agences gouvernementales américaines ou étrangères, les mesures de sécurité diplomatique. Il collabore avec ces mêmes agences sur les questions de sécurité diplomatique et de contre-terrorisme. Enfin, il coordonne l'échange de renseignements relatifs à la sécurité et d'informations opérationnelles avec le Département d'État, les gouvernements et les agences d'application de la loi étrangers et les agences d'application de la loi, de renseignement et militaires américaines. Ses agents coordonnent et mettent en œuvre les services de sécurité des Marines assignés à la protection des ambassades. Ils enquêtent également sur la contrefaçon de visas et de passeports et mènent des enquêtes d'antécédents pour le Département d'État. Ils travaillent souvent étroitement avec les fonctionnaires de la CIA, les agents du FBI, les US Marshals et les agents de la DEA chargés d'investigations à l'étranger, ainsi qu'avec les légats du FBI (les «attachés juridiques» dont on peut trouver un ou deux représentants dans les ambassades les plus importantes), là où le FBI maintient des bureaux permanents. Il peut n'y avoir qu'un ou deux Agents de la Sécurité Diplomatique attachés à des missions ou des ambassades de moindre importance.

Profession possible

Agent de la Sécurité Diplomatique

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Contacts & Ressources, Écouter, Langues Étrangères, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps : Arts Martiaux, Conduire Automobile, Métier : Contrefaçon & Informatique.



Exemple de personnage

Edward McCain

42 ans
Type : Afro-américain

Éducation : Licence des affaires internationales ; École des Élèves Officiers (OCS) du Corps des Marines des E.-U. (service actif entre 1977 et 1989)
Profession : Agent spécial, Sécurité Diplomatique

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

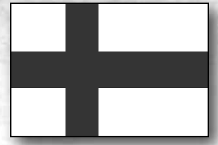
Athlétisme	53 %
Baratin	52 %
Orientation	50 %
Psychologie	61 %
Sciences humaines	
Droit	40 %
Histoire	38 %
Science militaire	40 %
Trouver Objet Caché	56 %
Vigilance	63 %

Langues

Anglais	99 %
Arabe	50 %
Français	40 %

Combat

• Bagarre	60 %
• Judo	50 %
• Armes de poing	61 %
ASP, dégâts 1D10	




Police de la Sécurité

(Suojelupoliisi)

République de Finlande



Exemple de personnage

Kimmo Alanen

36 ans
Sexe : masculin
Type : Caucasien (Finlandais)

Éducation : Maîtrise de droit
Profession : Officier de la Suojelupoliisi

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Baratin	43 %
Contacts & Ressources	45 %
Écouter	58 %
Métier	
Informatique	42 %
Persuasion	60 %
Psychologie	32 %
Sciences humaines	
Droit	80 %
Trouver Objet Caché	57 %

Langues

Finnois	85 %
Anglais	55 %
Russe	34 %

Combat

• Bagarre	20 %

Date de fondation :
13 août 1919, en tant que *Etsivä keskuspoliisi*. Renommée *Valtiollinen poliisi* en 1937. Démantelée et réorganisée en *Suojelupoliisi* au début de 1949.

Mission originelle :
Prévenir les actes dirigés contre la sécurité intérieure de la Finlande, surveiller les étrangers en Finlande et effectuer le contrôle des passeports aux frontières.

Mission actuelle :
Prévenir l'espionnage et les activités de renseignement illégales dirigées contre la Finlande, prévenir les activités qui mettent en danger la sécurité intérieure et les rapports internationaux de la Finlande, combattre le terrorisme et mener à bien d'autres mesures de sécurité préventive. Cela comprend la surveillance du crime organisé (surtout de l'ancienne Union soviétique et des pays baltes), des crimes racistes et des mouvements radicaux, les enquêtes sur les menaces contre des hommes politiques finlandais, l'organisation de la protection des visiteurs officiels de l'État et la réalisation d'enquêtes sur le passé des personnes qui manipulent des informations sensibles dans leur activité professionnelle.

Juridiction :
Toute la Finlande.

Quartier général :
Helsinki.

Effectifs :
Environ 200

Budget annuel :
Très peu comparé aux unités similaires des autres nations.

Histoire/Description

En 1918, peu après l'indépendance de la Finlande, la responsabilité des opérations de renseignement de la nation a été confiée à l'état-major militaire. Cependant, après un changement de gouvernement en avril 1919, toutes les activités de renseignement, exceptés les renseignements militaires, ont été transférées au ministère de l'Intérieur. La nouvelle organisation a été appelée *Etsivä keskuspoliisi* (EK) ; elle a été renommée *Valtiollinen poliisi* (Valpo) en 1937.
Après la défaite de la Finlande face à l'Union soviétique en 1944, la Valpo a été forcée de changer. La pression soviétique a conduit à la naissance de la Valpo Rouge, ou Valpo II, qui était principalement composée de personnels communistes. L'incompétence générale a entraîné une commission d'enquête qui a eu pour résultat le démantèlement de la Valpo et la création d'une nouvelle police d'État, la *Suojelupoliisi* (Supo), le 17 décembre 1948.
Organisation considérablement plus petite que son prédécesseur, la *Suojelupoliisi* a peu à peu grandi. Elle a été réorganisée plusieurs fois, le plus récemment en 1998 quand elle a été divisée en deux sections, opérations et développement, qui ont chacune leur propre chef. De plus, la tête de l'organisation dispose d'un personnel distinct qui lui est directement rattaché.
La *Suojelupoliisi* est très peu présente dans la vie quotidienne des Finlandais. Elle ne dispose d'aucun pouvoir pour faire appliquer la loi et travaille en collaboration avec les forces de police régulières si nécessaire. A la fin des années 1990, ses enquêtes sur les activités de groupes racistes et d'activistes écologistes ont eu une publicité à la fois positive et négative. Comme aucun groupe terroriste connu n'opère en Finlande ou contre les intérêts finlandais à l'étranger, la *Suojelupoliisi* doit justifier son budget en surveillant des groupes mineurs tel que ceux cités plus haut. Cependant, tout son travail n'est pas immédiatement visible par le public. La *Suojelupoliisi* a un rôle actif dans l'utilisation et le développement de la sécurité de l'information, aussi bien dans les secrets de l'Etat que dans ceux des affaires. Et il y a aussi des de temps à autres des cas d'espionnage conventionnel. Enfin, il est important de noter que les capacités de surveillance des télécommunications de la *Suojelupoliisi* à l'intérieur de Finlande sont probablement aussi bonnes qu'elles le paraissent.

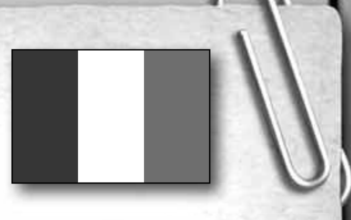
Profession possible

Officier de la Suojelupoliisi

Baratin, Contacts & Ressources, Écouter, Métier : Informatique, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une compétence parmi les suivantes : Comptabilité, Métier : Contrefaçon & Électronique, Langues Étrangères, Photographie, Sciences formelles : Cryptographie.

Direction de la Protection et de la Sécurité de la Défense (DPSD)

République française





Date de fondation
Le Service de Sécurité Militaire (SSM) est créé le 24 avril 1944. Il devient la Direction de la Sécurité Militaire (DSM) le 5 avril 1961. Il est rebaptisé DPSD le 20 novembre 1981.

Mission originelle :
Contre-espionnage pour les forces armées françaises et surveillance politique des mêmes forces armées.

Mission actuelle :
Responsable de la protection et de la sécurité des bases et des installations militaires, des équipements et des matériels, des informations et des secrets, et du personnel.

Juridiction :
Au sein des forces armées françaises et des industries de défense.

Quartier Général :
1 place Saint-Thomas d'Aquin, Paris 7e.

Effectifs :
Environ 1200
Budget annuel :
Environ 95 millions d'euros.

Histoire/Description

La DPSD est l'héritière du Bureau des Menées Antinationales du gouvernement de Vichy, quoique son ancêtre immédiat soit les Forces Françaises Libres. Dans le cadre de sa mission, elle est supposée être un service «dénué de nuance idéologique».
La DPSD est le service de sécurité militaire du ministère de la Défense. Ses attributions couvrent l'ensemble du contre-espionnage militaire. Elle doit assurer la fiabilité politique des forces armées françaises. Elle prévient le terrorisme visant l'armée. Elle protège les secrets militaires de l'industrie de défense française et surveille et combat le trafic d'armes.
La DPSD est organisée en cinq divisions et services opérationnels. La Division Contre-espionnage et Renseignements lutte contre les menaces d'espionnage et de renseignements visant les forces armées. La Division Contre-subversion assure la fiabilité politique des forces armées en recherchant des agents subversifs dans leurs rangs. Des sondages ont été réalisés pour vérifier l'influence politique de l'extrême-droite chez les militaires. Les résultats ont montré que le catholicisme conservateur exerçait plus d'influence que l'extrême-droite. La Division Sécurité protège les bases militaires, les installations de la défense et les infrastructures informatiques associées contre le sabotage et le terrorisme. La Division Sécurité Industrielle préserve les secrets militaires produits et fabriqués par l'industrie française pour les forces armées. De nombreuses sociétés industrielles françaises sont nationalisées ou sont étroitement liées au gouvernement. La Division Contrôle du Commerce de l'Armement surveille les ventes et le trafic d'armes.
La DPSD agit de concert avec la Direction du Renseignement Militaire et la Délégation Générale pour l'Armement lors de l'exécution de ses opérations.

Professions possibles

Officier de la DPSD

Armes à feu : Armes de Poing & Armes automatique, Contacts & Ressources, Dissimulation, Interroger, Métier : Informatique, Psychologie, Sciences humaines : Droit & Science Militaire, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une compétence parmi les suivantes : Métier : Électronique, Sciences formelle : Cryptographie.

Soldat de la DPSD

Armes à feu : Armes de Poing, Armes d'épaule & Armes automatiques, Psychologie, Sciences humaines : Droit & Science Militaire, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une compétence parmi les suivantes : Artillerie : Mitrailleuse & Lance-grenades, Métier : Électronique & Informatique, Sciences formelles : Cryptographie.



Exemple de personnage

Capitaine Pierre Ménager

40 ans
Type : Caucasien

Éducation : Titulaire d'une maîtrise (Bac +4)
Profession : Officier de la DPSD

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	40

Compétences

Contacts & Ressources	39 %
Discrétion	22 %
Dissimulation	25 %
Écouter	28 %
Interroger	41 %
Métier	
Électronique	60 %
Informatique	30 %
Persuasion	21 %
Psychologie	77 %
Sciences formelles	
Astronomie	38 %
Sciences humaines	
Droit 65 %	
Science militaire	86 %
Trouver Objet Caché	30 %
Vigilance	57 %

Langues

Français	75 %
Anglais	36 %

Combat

• Bagarre	60 %
• Armes de poing	29 %
MAS G1 (Beretta 92), dégâts 1D10	
• Armes automatiques	29 %
FAMAS, dégâts 2D8	



Direction Centrale de la Police Judiciaire (DCPJ)

République française



Exemple de personnage

Lieutenant Dominique Ars

40 ans
Type : Caucasien

Éducation : Bac +4
Profession : Officier de police judiciaire, 7e division, Office Central pour la Répression du Trafic Illicite des Stupéfiants (O.C.R.T.I.S.).

Caractéristiques

APP	07	Prestance	35 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Baratin	47 %
Bibliothèque	38 %
Conduire automobile	41 %
Contacts & Ressources	60 %
Interroger	45 %
Métier	
Informatique	15 %
Nager	40 %
Persuasion	67 %
Piloter	
Bateau	40 %
Plongée sous-marine	25 %
Sciences de la vie	
Pharmacologie	43 %
Sciences formelles	
Chimie	33 %
Sciences humaines	
Droit	66 %
Histoire	43 %
Trouver Objet Caché	50 %
Vigilance	57 %

Langues

Français	90 %
Corse	23 %
Turc	19 %

Combat

• Bagarre	63 %
• Armes de poing	69 %
Sig-Sauer SIG Pro 9mm, dégâts 1D10	

Date de fondation :
6 mars 1907 sous le nom de Contrôle Général des Services de Recherches Judiciaires. Remplacé le 23 avril 1941 par le Service de Police Judiciaire (SPJ). Les Services Régionaux de Police Judiciaire (SRPJ) sont créés en novembre 1941. Réorganisé le 9 juillet 1966 au sein de la Police Nationale.

Mission originelle :
Constater les crimes et enquêter, mener les enquêtes criminelles pour le juge d'instruction, appréhender les suspects et réunir les preuves et les témoignages.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
France Métropolitaine et Guyane.

Quartier Général :
Paris.

Effectifs :
7800.

Budget annuel :
Inconnu, mais il est compris dans le budget de 4,26 milliards d'euros de la Police Nationale.

Histoire/Description

La DCPJ est le département d'investigation criminelle de la Police Nationale. Chaque année, elle enquête sur plus de 24000 crimes graves couverts par le Code pénal.

L'ancêtre de la PJ, les Recherches Judiciaires, avait été fondé au début des années 1900 pour combattre les crimes graves contre les personnes et les biens. Le service avait été créé sur le conseil de la Sûreté Générale, un des ancêtres de la DST. Aujourd'hui, la PJ est souvent utilisée comme la vitrine publique de la DCRI.

La PJ a deux fonctions. D'une part, elle peut effectuer des enquêtes et des constatations sur les crimes commis tombant sous le coup du Code pénal. D'autre part, sous la direction d'un juge d'instruction, la PJ est chargée de recueillir les preuves d'un crime et d'identifier et d'appréhender les auteurs pour le magistrat. Le mot «Juridique» dans le sigle PJ vient de son rôle d'auxiliaire du juge d'instruction.

Pendant une enquête criminelle, la PJ peut fouiller des suspects, des témoins et des lieux pour chercher des preuves, avec l'accord de la personne fouillée ou perquisitionnée, ou, si cette personne refuse, sous la responsabilité du juge d'instruction. Des témoins indépendants devraient être présents pendant une perquisition. Le recueil d'indices comprend des écoutes téléphoniques, avec l'autorisation du juge d'instruction pour les crimes graves ou ceux dirigés contre la sécurité nationale.

La PJ est organisée en sous-directions et en divisions. La 1ère Division, les Services Centraux, dirige et administre la DCPJ. La Sous-direction des Affaires Criminelles regroupe les divisions 2 à 7. Celles-ci sont organisées afin d'analyser les renseignements sur le crime organisé, de réprimer le banditisme, de lutter contre la traite des êtres humains et le proxénétisme, de combattre le trafic d'objets d'art et de biens de valeur, de lutter contre les atteintes à la sûreté de l'État et les menées subversives et terroristes, de réprimer le trafic d'armes et de munitions (particulièrement les armes atomiques, biologiques ou chimiques) et de lutter contre le trafic de stupéfiants.

La Sous-direction des Affaires Économiques et Financières est composée des Divisions 8 à 10. Ces divisions sont responsables de la lutte contre l'évasion fiscale, la corruption, le blanchiment d'argent, les fraudes graves, les crimes liés aux technologies de l'information et de la communication et la contrefaçon.

La Sous-direction de la Police Technique et Scientifique regroupe cinq divisions. Celles-ci s'occupent des archives de la Police Nationale, du fichier des personnes recherchées, du fichier des véhicules volés, du service central de l'identité judiciaire, des laboratoires scientifiques de la Police Nationale et du Centre National de Recherche, de Documentation et de Formation.

La Sous-direction des Liaisons Extérieures est constituée de quatre divisions. Celles-ci sont responsables de la formation et de la communication, du contrôle technique, des études criminelles et de la prospective, de la coopération avec les organisations internationales de police Interpol, Europol et Schengen, et avec les services de police étrangers.

Paris et trois départements limitrophes (92, 93, 94) possèdent leur propre direction spécialisée de police judiciaire, la préfecture de police (Direction de la police judiciaire), avec un effectif de 3300 fonctionnaires et une structure similaire à celle de la direction centrale. Au niveau national il existe 19 services régionaux de police judiciaire, les SRPJ, qui sont basés dans les régions administratives françaises et en Guyane. Les SRPJ comprennent 5400 fonctionnaires et chaque service est organisé en une section technique, une section criminelle et une section économique et financière. Les SRPJ de Lyon et de Marseille travaillent étroitement avec l'Office Central

pour la Répression du Banditisme (OCRB - 3ème Division de la DCPJ). Cinq SRPJ, Ajaccio, Lille, Rouen, Strasbourg et Versailles, disposent en outre de Brigades Régionales d'Enquêtes et de Coordination (BREC).

La Police Technique et Scientifique (PTS) de la DCPJ a été fondée en 1985 pour coordonner les cinq laboratoires de police scientifique implantés à Lille, Lyon, Marseille, Paris et Toulouse depuis son quartier général d'Ecully (Rhône). La PTS fournit des services pour relever les indices sur les scènes de crimes, des fichiers criminels centralisés et l'analyse scientifique des indices. En plus de la PJ, ces services sont ouverts à la Gendarmerie Nationale, à la Police Nationale et aux juges d'instruction.

Professions possibles

«Flic» de la PJ (Lieutenant de police)

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Bibliothèque, Conduire Automobile, Contacts & Ressources, Interroger, Métier : Informatique, Persuasion, Sciences humaines : Droit & Histoire, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes pour refléter la division opérationnelle du personnage : Comptabilité, Culture artistique, Métier : Contrefaçon, Sciences de la vie : Histoire naturelle & Pharmacologie, Sciences formelles : Chimie, Cryptographie & Physique, Sciences humaines : Archéologie, Science Militaire.

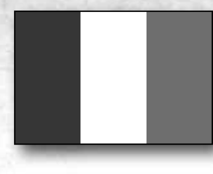
Spécialiste des scènes de crimes de la Police Technique et Scientifique

Criminalistique, Photographie, Pister, Sciences formelles : Chimie & Physique, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Technicien de laboratoire de la Police Technique et Scientifique

Bibliothèque, Métier : Informatique, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, plus quatre compétences parmi les suivantes : Bricolage, Contrefaçon, Criminalistique, Médecine, Photographie, Psychologie, Sciences de la vie : Biologie & Pharmacologie, Sciences formelles : Chimie & Physique, Sciences humaines : Anthropologie & Graphologie.





Direction Centrale du Renseignement Intérieur (DCRI)

République française



Exemple de personnage

Lieutenant Christophe Suaud

38 ans
Type : Caucasien (Français)

Éducation : Titulaire d'une maîtrise (Bac +4)
Profession : Officier du contre-espionnage

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	30 %
Contacts & Ressources	52 %
Crédit	55 %
Métier	
Informatique	40 %
Persuasion	70 %
Psychologie	40 %
Sciences humaines	
Droit	45 %
Philosophie	40 %
Trouver Objet Caché	45 %
Vigilance	60 %

Langues

Français	90 %
Anglais	20 %

Combat

• Bagarre	50 %
• Jujitsu	11 %
• Armes de poing	80 %

Sig-Sauer SIG Pro 9mm, dégâts 1D10

Date de fondation :
1er juillet 2008, née de la fusion de la Direction de la Surveillance du Territoire (DST) et de la Direction Centrale des Renseignements Généraux (DCRG).

Mission originelle :
(DCRG) La mission des RG était la surveillance politique des juifs, des communistes et des membres de la Résistance, tandis que l'unité de renseignements d'avant-guerre se concentrait sur les anarchistes et les émigrés russes. Informer le gouvernement en place de l'opinion publique, des menaces terroristes et des activités de groupes potentiellement subversifs, comme les partis politiques, les syndicats, les médias, les immigrés et les groupes religieux.
(DST) Recherche, combat et prévention de l'espionnage et des autres activités effectuées par des puissances étrangères, ou en leur nom, qui pourraient menacer la République française.

Mission actuelle :
assurez la sécurité territoriale et protéger la nation des risques émanant de l'intérieur et de l'extérieur du pays.

Juridiction :
Partout sur territoire français sous la double autorité du Ministère de l'intérieur et de la Direction Générale de la Police Nationale.

Quartier Général :
84, rue de Villiers à Levallois-Perret (Hauts-de-Seine).

Effectifs :
2922

Budget annuel :
41 millions d'euros

Histoire/Description

Avant 2008, ce qui deviendra la DCRI, était divisé en 2 entités distinctes, la DCRG et la DST. Bien que devenues obsolètes, les deux appellations sont encore de nos jours utilisées à tord, notamment lorsque l'on parle des RG (Renseignement Généraux) abréviation commune de la DCRG.
DCRG : Les équipes des RG produisaient des rapports quotidiens sur, entre autres sujets, les groupes fascistes, communistes et musulmans fondamentalistes français, le trafic de stupéfiants, les sectes religieuses françaises, la violence urbaine, les relations inter-raciales, le blanchiment d'argent, le marché noir, le trafic d'art et les groupes écologistes protestataires. La Direction Centrale remettait une synthèse de ces données aux bureaux du Président de la République, du Premier ministre et au Cabinet du ministère de l'Intérieur.
Les RG étaient les «Gardiens» de l'État français et ils n'ont été soumis à une obligation de rendre compte que dans les toutes dernières années. Leurs méthodes et leur influence étaient notoires : les RG sont, d'après la rumeur, impliqués avec le SDECE dans la disparition et le meurtre de Ben Barka dans les années 1960, ils ont été étrangement silencieux dans l'affaire Markovic dans les années 1970 et ils ont été impliqués dans le meurtre du pasteur Doucé, un militant gay, en 1990. À la fin des années 90, la DST a essayé d'absorber les RG, ce qui a déclenché des hostilités entre les deux services.
Les RG ont des fichiers sur toutes les personnes qui sont apparues dans l'une de leurs enquêtes. Ils posséderaient 53000 fichiers sur les seuls journalistes. D'autres fichiers concernent des Premiers ministres, des chefs d'État étrangers et des personnalités du monde littéraire. Les fichiers ont pour sources la surveillance, l'infiltration de groupes, l'ouverture de courriers, les écoutes téléphoniques ou les sondages d'opinion. Ces rapports ont permis aux RG de menacer, de faire chanter ou d'expulser des personnes qu'ils pensaient coupables d'activités nuisibles à l'État.
Le ministère de l'Intérieur, les Préfets de Police, la DST, la Gendarmerie Nationale et le Commissariat à l'Énergie Atomique (CEA) peuvent accéder aux fichiers des RG, si les informations demandées tombent dans les attributions de l'organisme en question. Des personnes privées peuvent obtenir des informations contenues dans les fichiers des RG en s'appuyant sur la Commission Nationale Informatique et Liberté (CNIL). Cependant les demandes de la CNIL doivent être approuvées par un Préfet de Police et un fonctionnaire civil de haut rang avant que l'information ne soit divulguée, et elle peut être refusée si la sécurité nationale est affectée.
DST : La DST était le seul service officiel de contre-espionnage français et était issu de la Surveillance du Territoire de la France Libre. Jusqu'à récemment le personnel de la DST était mieux payé que celui de la DGSE et il bénéficiait encore d'une meilleure image publique. La DST était considérée comme le plus professionnel des services secrets de France.
Pendant la Guerre Froide, la DST a acquis la réputation d'être une des meilleures agences de contre-espionnage occidentales et elle a réalisé un des plus gros coups de cette période. À la

fin des années 1970, la DST (et pas la DGSE) a recruté une taupe soviétique, nom de code Farewell, au sein du KGB. Farewell a fourni des renseignements d'une exceptionnelle qualité sur l'espionnage soviétique en France. En 1981, le Président Mitterand a informé le Président Reagan de l'existence de Farewell. Les renseignements de Farewell ont aidé la France à expulser 47 diplomates soviétiques pour espionnage et à arrêter l'Ingénieur en chef de Messerschmidt pour espionnage en 1983.

Avec la fin de la Guerre Froide, l'intérêt de la DST s'est déplacé vers l'espionnage économique, scientifique et technique. Une activité d'espionnage industriel américain en cours depuis 1992 a été découverte, ce qui a entraîné de désagréables expulsions et déclarations publiques. Ironiquement la DST avait créé la division de la Sécurité Économique et de la Protection du Patrimoine dans les années 1970.

La DST s'occupait aussi maintenant des menaces stratégiques comme la prolifération des armes NBC ou la criminalité organisée. Elle a été accusée de s'associer à des terroristes internationaux pour réduire la menace qu'ils faisaient peser sur la France, en traitant avec des états commanditaires du terrorisme, comme la Syrie.

Depuis la fusion entre les deux services en 2008, la DCRI est découpée en sept zone de renseignements avec Paris et six autres directions régionales appelées DZRI (Directions de Zonages de Renseignements Intérieur) situées à Bordeaux, Lille, Lyon, Marseille, Metz et Rennes. Fortement inspirée des missions attribuées à la DST et à la DCRG, la DCRI est divisée en plusieurs services, chacun affecté à une tâche bien précise :

Service de renseignement et de lutte anti-terroriste

Service de contre-espionnage

Surveillance des communications et lutte contre la cybercriminalité

Surveillance des groupes et organisations subversifs violents

Lutte contre la prolifération des armes de destruction massive

Politique publique et d'intelligence économique

Surveillance des entreprises françaises technologiquement et industriellement sensibles

Surveillance des groupes islamistes radicaux et de la communauté salafiste française

Surveillance des groupes d'ultra gauche et autonome anarchiste

Une autre branche intéressante, à l'origine dirigé par la DCRG, est l'Office Central des Statistiques et Sondages (OCSS) créé en 1964. Seul le ministère de l'Intérieur peut donner à ce département de la DCRI l'ordre d'effectuer un sondage, qui peut être une enquête d'opinion sur des sujets aussi divers que les élections, les organismes publics ou le sentiment d'insécurité du grand public. Les sondages de l'OCSS portent sur des échantillons particulièrement larges de 2000 à 4000 personnes et ne sont jamais faits par téléphone. Ce type d'enquête d'opinion permet aux RG de faire les premières et les plus précises prévisions de résultats d'élections, ce qui donne à leurs maîtres politiques un avantage sur l'opposition.

Les officiers de la DCRI sont en poste dans toute la France et sont organisés par département ou par domaine de spécialisation. La taille minimale d'une équipe est de sept ou huit personnes et les équipes régionales sont habituellement des spécialistes du secteur qui leur est attribué. Paris est le secteur le plus contrôlé : 700 personnes sont assignées à la Préfecture de Paris. Ce département de la DCRI est le dernier vestige de la Sûreté, laquelle avait été dissoute lorsque la DCPJ avait été dissociée de la Préfecture de Police de Paris.

Professions possibles

Enquêteur de l'OCSS

Bibliothèque, Métier : Informatique, Persuasion, Psychologie, Sciences de la vie : Anthropologie, Sciences formelles : Mathématiques plus deux compétences comme spécialités personnelles.

Enquêteur de la DCRI

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Conduire Automobile, Contacts & Ressources, Corps à corps : Bagarre, Interroger, Sciences humaines : Droit, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Corps à corps : Arts Martiaux, Langues Étrangères, Métier : Contrefaçon, Électronique & Serrurerie, Photographie, Psychologie, Sciences de la vie : Anthropologie.

Juriste de la DCRI

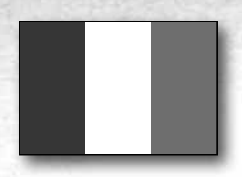
Bibliothèque, Bureaucratie, Culture artistique : Jouer la comédie, Langue : Français, Persuasion, Psychologie, Sciences de la vie : Histoire naturelle, Sciences humaines : Droit & Histoire.

Officier du contre-espionnage

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Contacts & Ressources, Métier : Informatique, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Correspondant technique

Bibliothèque, Discrétion, Dissimulation, Écouter, Métier : Informatique, plus trois compétences parmi les suivantes : Métier : Électronique, Sciences de la vie : Biologie & Pharmacologie, Sciences formelles : Chimie, Cryptographie, Mathématiques & Physique.



Direction Générale de la Sécurité Extérieure (DGSE)

République française



Exemple de personnage

Olivier Simonneau

30 ans
Type : Caucasien (Français)

Éducation : Bac +4
Profession : Honorable correspondant de la DGSE

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	77 %
Baratin	50 %
Conduire automobile	30 %
Contacts & Ressources	57 %
Discrétion	73 %
Écouter	58 %
Explosif	30 %
Imposture	76 %
Métier	
Informatique	20 %
Serrurerie	55 %
Nager	25 %
Persuasion	55 %
Premiers soins	55 %
Psychologie	60 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	60 %
Vigilance	50 %

Langues

Français	80 %
Anglais	68 %
Allemand	58 %
Espagnol	40 %

Combat

• Bagarre	55 %
• Armes blanches	90 %
Cran d'arrêt, dégâts 1D4 + impact	
• Armes de poing	90 %
MAB PA15, dégâts 1D10	

Date de fondation :
À Londres en 1942, la France Libre créait le BCRA (Bureau Central de Renseignement et d'Action), réorganisé en 1943 en Tunisie sous le nom de DGSS (Direction Générale des Services Spéciaux). Rebaptisé DGER (Direction Générale des Études et Recherches) en 1944, quand elle a absorbé les réseaux de la Résistance, elle a été réorganisée en 1946 et renommée Service de Documentation Extérieure et de Contre-Espionnage (SDECE). Cette organisation a subi une refonte le 2 avril 1982 et a été renommée DGSE.

Mission originelle :
La Direction Générale de la Sécurité Extérieure est responsable du renseignement militaire, du contre-espionnage à l'extérieur du territoire français, ainsi que de la collecte et de l'analyse des informations stratégiques et des renseignements électroniques.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Partout à l'extérieur du territoire français (techniquement).

Quartier Général :
La DGSE est en train de quitter la Caserne des Tourelles, Paris 20e, pour le Fort de Noisy-le-Sec, mais elle a l'intention de conserver le quartier général de la Caserne Mortier à Paris 20e. Commencé en 1992, le nouveau quartier général, situé sur les communes de Noisy-le-Sec et de Romainville, a été reconfiguré par la DGSE en 1993 sous la désignation de «Fort 2000». Lorsqu'il sera achevé, en 2001, le Fort 2000 aura coûté plus de 300 millions d'euros.

Effectifs :
Environ 4100

Budget annuel :
Environ 575 millions d'euros

Histoire/Description

Le Service de Documentation Extérieure et de Contre-Espionnage (SDECE), l'ancêtre bureaucratique de la DGSE, a gagné une réputation douteuse entre 1946 et 1982, réputation qui colle encore à la DGSE. En 1950, le SDECE a imposé des contrôles secrets sur le trafic illégal d'héroïne entre les champs de pavots hmong du Laos et les fumeries d'opium de Saigon. Les profits tirés de ce commerce par le SDECE ont été utilisés pour financer des opérations secrètes pendant la guerre d'Indochine. Sous la direction des Premiers ministres de Charles de Gaulle et plus tard de Jacques Foccart, le SDECE a entrepris des opérations secrètes au Québec en utilisant les nationalistes pour inspirer un mouvement séparatiste. En 1968, Foccart s'est servi du SDECE pour essayer d'arracher le contrôle du pétrole nigérian à la Grande-Bretagne et aux États-Unis. Le SDECE a armé et équipé les sécessionnistes nigérians dans la riche région pétrolifère du Biafra. La Guerre du Biafra a coûté la vie à plus de 500000 personnes.

Après de nombreuses pressions politiques le SDECE a été remplacé par la Direction de la Sécurité Extérieure (DGSE) le 2 avril 1982. Le nouveau directeur civil, Pierre Marion, a consolidé la structure et la cohésion du service par la création d'une Direction Générale qui contrôle les autres directions. La DGSE a également été «informatisée» au cours d'une mise à niveau technologique complète. Plus important, la DGSE, à la différence de son prédécesseur, n'a pas été autorisée à opérer sur le territoire français.

La DGSE est divisée en cinq directions : Stratégie, Administration, Renseignement, Opérations et Technique. La Stratégie prépare des rapports sur les cibles et est responsable de l'efficacité des renseignements recueillis pour ses clients gouvernementaux. L'Administration est responsable de l'administration générale et de la coordination du service. La Direction du Renseignement collecte les renseignements. La DGSE compte principalement sur l'HUMINT, mais depuis la Guerre de Golfe elle a beaucoup travaillé pour améliorer ses capacités SIGINT (Signals Intelligence) et FLINT, malgré les réductions des dépenses de défense. Traditionnellement les renseignements recueillis sont de nature militaire, mais depuis le début des années 1980, des renseignements économiques, technologiques et politiques sont également collectés. Des super-ordinateurs Cray analysent les renseignements recueillis.

La Direction des Opérations projette et met en œuvre des opérations clandestines. À cet effet les Opérations utilisent le Service Action (Division Action), supposé dissout après l'incident du *Rainbow Warrior*. Le Service Action a été la force derrière les opérations secrètes françaises depuis la Seconde Guerre mondiale. Le Service Action est divisé en trois groupes : commandos, opérations navales et appui aérien. La DGSE dispose des forces spéciales basées à Cercottes, Perpignan et Roscanvel. Jusqu'en



1995 la DGSE possédait sa propre unité de forces spéciales, le 11ème Choc, dissout suite à la réduction des dépenses de défense et à des difficultés politiques. Le 11ème Choc est si célèbre que des rappeurs français ont écrit des chansons sur cette unité. Le Groupe aérien mixte 56 qui utilise des hélicoptères Cougar fournit l'appui aérien.

L'un des plus infâmes et désastreuses actions secrètes françaises de ces dernières années a été «l'Opération SATANIQUE», en 1985. L'opération était destinée à neutraliser le *Rainbow Warrior*, un navire appartenant à Greenpeace qui devait être utilisé pour perturber les prochains essais nucléaires français dans le Pacifique. Le 10 juillet 1985, des agents de la DGSE ont fait exploser une bombe sous le navire amarré dans le port d'Auckland, en Nouvelle-Zélande, tuant le photographe Fernando Pereira. Les autorités néo-zélandaises ont rapidement démêlé le complot et la France a subi un grave revers diplomatique.

La Direction Technique était à l'origine le Groupement des Contrôles Radioélectriques (GCR), c'est-à-dire la NSA française. La Direction Technique entretient des stations de collecte de renseignements électroniques stratégiques dans le monde entier. La station d'écoute de la DGSE à l'ouest de Paris intercepte même les appels téléphoniques internationaux et les fax. Avec la fermeture de la base de Bouar en République centrafricaine, le DGSE a perdu l'une de ses principales stations SIGINT. L'autre station majeure, à Djibouti, est toujours opérationnelle et peut être étendue pour traiter le trafic supplémentaire.

La DGSE recrute des diplômés et s'adjoint des membres de la fonction publique et des forces armées françaises. Les agents civils sont appelés «honorables correspondants» d'après la pratique en usage avant-guerre au Deuxième Bureau. Le personnel militaire appartient officiellement au 44e Régiment d'Infanterie basé à Orléans.

La DGSE est l'organisation de renseignements occidentale la mieux implantée en Afrique et au Moyen-Orient, particulièrement dans les anciennes colonies françaises. La DGSE est plus insignifiante en Asie et sur le continent américain, mais elle avait un contact important avec les services de renseignements chinois lorsque les autres agences occidentales les évitaient. La DGSE a des liens étroits avec l'industrie française, comme GIAT Industrie, Elf-Aquitaine, le groupe Bull et Air France. Elle n'est pas opposée à leur utilisation pour la collecte de renseignements.

Professions possibles

Cadre de la Division Action

Armes à feu : Armes de Poing, Armes d'épaule & Armes automatiques, Armes blanches : Armes de mêlée, Athlétisme, Corps à corps : Arts Martiaux, Discrétion, Parachutisme, Plongée sous-marine, Se Cacher, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Artillerie : Mitrailleuse, Explosifs, Nager, Piloter Bateau.

Sympathisant de la DGSE

Choisissez une profession appropriée, par exemple : Steward, Employé d'ambassade étrangère, etc. Ajoutez les compétences suivantes : Discrétion, Dissimulation, Écouter et Trouver Objet Caché.

Honorable correspondant

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Contacts & Ressources, Imposture, Métier : Informatique, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Science Militaire, Trouver Objet Caché, plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Analyste du renseignement

Bibliothèque, Langues Étrangères, Métier : Informatique, Orientation, Psychologie, Sciences humaines : Histoire & Science Militaire, plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Attaché militaire

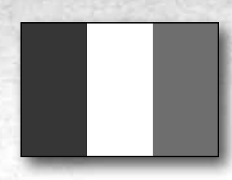
Armes à feu : Armes de Poing ou Armes d'épaule, Comptabilité, Crédit, Langues Étrangères, Orientation, Persuasion, Psychologie, Sciences de la vie : Histoire & Science Militaire.

Officier d'opérations

Comptabilité, Orientation, Psychologie, Sciences humaines : Science Militaire, plus quatre autres compétences comme spécialités de mission personnelles parmi les suivantes : Armes à feu : Armes de poing, Conduire : Automobile & Engins lourds, Explosifs, Piloter : Bateau, Avion & Hélicoptère, Piloter Bateau, Plongée sous-marine.

Correspondant technique

Bibliothèque, Discrétion, Dissimulation, Écouter, Langues Étrangères, Métier : Informatique plus trois compétences parmi les suivantes : Métier : Électronique, Science de la vie : Biologie & Pharmacologie, Sciences formelles : Chimie, Cryptographie, Mathématiques & Physique.



Gendarmerie Nationale

République française





Exemple de personnage

Benjamin Dropsy

44 ans
Type : Caucasien (Français)

Éducation : Bac +2
Profession : Membre du GIGN

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	80

Compétences

Athlétisme	51 %
Baratin	27 %
Conduire automobile	40 %
Discrétion	23 %
Écouter	35 %
Nager	40 %
Négociation	36 %
Parachutisme	25 %
Plongée sous-marine	40 %
Piloter	
Bateau	24 %
Sciences humaines	
Droit	36 %
Vigilance	58 %

Langues

Français	80 %

Combat

• Armes de poing	62 %
• Judo	48 %
Manurhin MR-73, dégâts 1D8+1D4	
• Armes automatiques	51 %
Heckler & Koch MP5, dégâts 1D10	
• Armes de chasse	61 %
Remington 870, dégâts 4D6 / 2D6	

Date de fondation :
Créée à partir de la Maréchaussée royale le 16 février 1791. Les lois régissant la Gendarmerie Nationale moderne ont été votées le 17 avril 1798. Des réformes ultérieures ont eu lieu en 1820, 1854, 1903, 1958 et 1970.

Mission originelle :
Assurer le maintien de l'ordre et veiller à l'exécution des lois dans la République française.

Mission actuelle :
La défense de la sécurité intérieure et de la sécurité publique ont été incluses, sinon elle est inchangée.

Juridiction :
France métropolitaine et territoires d'outre-mer.

Quartier Général :
35 rue Saint-Didier, Paris 16e. L'Institut de Recherches Criminelles est situé à Rosny-sous-Bois.

Effectifs :
105 389

Budget annuel :
Environ 3,5 milliards d'euros.

Histoire/Description

Les gendarmes sont des militaires sous le contrôle du ministère de la Défense et du Ministère de l'intérieur. La Gendarmerie est une institution à vocation universelle qui couvre 95% du territoire français. Sa juridiction s'étend aux campagnes et aux petites communes. Les plus grandes villes sont sous la juridiction de la Police Nationale, mais la Gendarmerie peut opérer dans ces secteurs si nécessaire.

La Gendarmerie possède deux subdivisions principales : la Gendarmerie départementale et la Gendarmerie mobile. La première, basée dans les communes et les quartiers, est en charge de la sécurité publique et des enquêtes judiciaires. La deuxième est principalement impliqué dans le maintien et le rétablissement de la loi et de l'ordre, et elle peut agir comme une police anti-émeute. Elle possède également des équipes d'intervention particulièrement entraînées, les Équipes Légères d'Intervention (ELI), pour appréhender des criminels dangereux lors d'opérations de police risquées.

Quarante pour cent des missions des gendarmes sont des enquêtes judiciaires. Des services spécialisés de police judiciaire, brigades, brigades départementales ou sections de recherches (BR, BRD, SR), effectuent les plus complexes de ces enquêtes sous le contrôle d'un juge d'instruction.

La Gendarmerie dispose d'unités de soutien spécialisées comme des équipes de recherche, des techniciens en investigation criminelle, des unités de plongeurs, de montagne et maritimes. Parmi les autres unités spécialisées, on peut citer un groupe d'élite, le GIGN (Groupe d'Intervention de la Gendarmerie Nationale), les Brigades de Prévention de la Délinquance Juvénile (BPDJ), l'Institut de Recherche Criminelle (IRCGN), les unités de sûreté et d'investigation du transport aérien civil (GTA, Gendarmerie du Transport Aérien), la police de la route, la Gendarmerie maritime et la Garde républicaine. Cette unité garde les palais nationaux, monte des gardes d'honneur pour des occasions d'État et patrouille dans les forêts de l'Ile-de-France.

Des gendarmes ont servi à l'étranger pour assurer la sécurité des ambassades françaises, ils ont fourni une assistance militaire et policière en Afrique et en Extrême-Orient, ils ont servi lors de missions de l'ONU et de l'OTAN en ex-Yougoslavie, au Liban et en Haïti et ils ont participé à des échanges d'officiers avec des forces de police et de garde nationale en Europe et en Amérique du Nord.

Le service dans la Gendarmerie est ouvert aux hommes et aux femmes. Pendant leur service actif les gendarmes sont armés du pistolet MAS G1, un Beretta 92 sous licence.

Professions possibles

Tous les Gendarmes doivent satisfaire à certaines exigences :

- Être de nationalité française
- Être âgés de plus de 18 ans et de moins de 36 ans (à la signature de l'engagement)
- CON minimum = 11
- TAI minimum = 11 pour les hommes, 10 pour les femmes. Gardes républicains = 12
- EDU minimum = 12 pour les gendarmes, 15 pour les officiers.

les professions suivies d'un astérisque (*) sont réservées aux officiers et sous-officiers.

Pilote d'hélicoptère d'une section aérienne de la Gendarmerie*

Bricolage, Métier : Électricité, Électronique & Mécanique, Orientation, Piloter : Hélicoptère, Sciences humaines : Droit & Science Militaire, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Gendarme Auxiliaire/Adjoint

Armes à feu : Armes de Poing & Armes automatiques, Sciences humaines : Droit & Science Militaire, plus quatre compétences correspondant à ses études.

Gendarme spéléologue du GSGN*

Athlétisme, Écouter, Métier : Mécanique, Nager, Plongée sous-marine, Premiers Soins, Sciences de la terre : Géologie, Sciences humaines : Archéologie, Vigilance.

Gendarme, Officier de Police Judiciaire d'une Unité de Recherche

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Bibliothèque, Conduire Automobile, Contacts & Ressources, Métier : Informatique, Interroger, Persuasion, Sciences humaines : Droit (45% minimum), Histoire & Science militaire, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Gendarme Nautique/Maritime*

Armes à feu : Armes de Poing, Orientation, Piloter Bateau, Plongée sous-marine, Premiers Soins, Sciences de la vie : Biologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Gendarme, Technicien en Identification Criminelle*

Criminalistique, Photographie, Pister, Sciences formelles : Balistique & Empreintes digitales, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Membre d'une ELI/police anti-émeute*

Armes à feu : Armes de Poing & Armes d'épaule, Armes blanches : Arme de mêlée, Corps à corps : Bagarre & Arts martiaux, Sciences humaines : Droit & Science Militaire.

Parachutiste de l'EPIGN*

Armes à feu : Armes de Poing & Armes automatiques, Corps à corps : Arts Martiaux, Explosifs, Parachutisme, Sciences humaines : Droit & Science Militaire, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Gendarme

Armes à feu : Armes de Poing, Conduire Automobile, Corps à corps : Arts martiaux & Bagarre, Interroger, Persuasion, Pister, Sciences humaines : Droit & Science Militaire, Vigilance.

Membre du GIGN*

Armes à feu : Armes de Poing, Armes de chasse & Armes automatiques, Artillerie : Mitrailleuse & Lance-grenades, Athlétisme, Conduire Automobile, Corps à corps : Arts martiaux, Parachutisme, Piloter : Bateau, Plongée sous-marine, Sciences humaines : Droit, Vigilance.

Enquêteur des accidents aériens du GTA

Bibliothèque, Métier : Informatique, Psychologie, Sciences humaines : Droit & Science militaire, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Conduire : Engins lourds, Criminalistique, Métier : Électricité, Électronique & Mécanique, Photographie, Piloter : Avion, Sciences formelles : Physique.

Technicien de l'IRCGN

Bibliothèque, Interroger, Métier : Informatique, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus quatre compétences parmi les suivantes : Criminalistique, Médecine, Métier : Contrefaçon, Photographie, Psychologie, Sciences de la vie : Biologie & Pharmacologie, Sciences formelles : Balistique, Chimie, Empreintes digitales, Génétique & Physique, Sciences humaines : Anthropologie & Graphologie.

Gendarme, Patrouille routière*

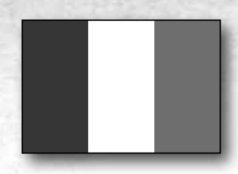
Armes à feu : Armes de Poing, Conduire : Automobile ou Moto, Métier : Informatique, Premiers Soins, Sciences de la vie : Droit & Science Militaire, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Gendarme de montagne*

Armes à feu : Armes de Poing, Athlétisme, Écouter, Piloter : Motoneige, Pister, Premiers Soins, Sciences de la terre : Connaissance de la montagne, Sciences humaines : Droit, Skier, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Fantassin/Cavalier de la Garde Républicaine

Armes à feu : Armes de Poing & Armes automatique,s Crédit, Culture artistique : Exercice de parade, Pister, Sciences humaines : Droit & Science Militaire. Les cavaliers disposent également des compétences Équitation et Armes blanches : Arme de mêlée.



Police Nationale

République française



Exemple de personnage

Fonctionnaire François Colin

36 ans
Type : Caucasien (Français)

Éducation : Bac + 2
Profession : Gardien de la Paix

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	11
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	48 %
Conduire	
Automobile	61 %
Moto	24 %
Crédit	20 %
Nager	45 %
Persuasion	56 %
Pister	46 %
Premiers soins	40 %
Sciences de la vie	
Anthropologie	41 %
Sciences humaines	
Droit	51 %
Vigilance	40 %

Langues

Français	70 %
Espagnol	30 %
Anglais	15 %

Combat

• Bagarre	52 %
• Judo	30 %
• Armes de poing	56 %

Sig-Sauer SIG Pro 9mm, dégâts 1D10

Date de fondation :
9 juillet 1966. Restructurée le 21 janvier 1995.

Mission originelle :
Aider à sauvegarder les libertés individuelles et à défendre les institutions de la République française sur tout le territoire. Aider à maintenir la paix et l'ordre public. Aider à protéger les citoyens et les biens.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
France métropolitaine (le continent et la Corse).

Quartier Général :
Paris.

Effectifs :
145 699

Budget annuel :
Environ 5,5 milliards d'euros

Histoire/Description

La sécurité intérieure française est maintenue par deux principales forces : la Police Nationale, dont les membres sont des civils, sous l'autorité de ministère de l'Intérieur, et la Gendarmerie Nationale, qui est une police paramilitaire, sous l'autorité du ministère de la Défense. La juridiction entre les deux forces dépend de la taille des communes : la Police Nationale opère uniquement dans les villes et les villages.

La Police Nationale agit sous l'autorité de son Directeur général qui est nommé en Conseil des ministres. Du point de vue opérationnel, la Police Nationale est divisée en 22 préfectures de police qui correspondent aux régions administratives françaises. La Police Nationale est organisée comme suit :

- La Direction de l'Administration, la DAPN.
- La Direction Centrale de la Police Judiciaire, la DCPJ.
- La Direction Centrale de la Sécurité Publique, la DCSP. Le Groupe d'Intervention de la Police Nationale (GIPN) est subordonné à cette direction.
- La Direction Central du renseignement Intérieur, la DCRI.
- La Direction Centrale de la Police aux Frontières, la DCPAF (ou, plus familièrement, la PAF).
- La Direction Centrale du Contrôle de l'Immigration et de la Lutte contre l'Emploi des Clandestins, la DICCILEC.
- Les services opérationnels sont composés des Compagnies Républicaines de Sécurité (CRS), du Service de Coopération Technique Internationale de Police (SCTIP) et du Service de Protection des Hautes Personnalités (SPHP).
- Le corps disciplinaire de la police, l'IGPN (Inspection Générale de la Police Nationale).
- Services et unités dépendant directement du Directeur général : la Mission de Lutte Anti-Drogue (MILAD), l'Unité de Coordination de Lutte Anti-Terroriste (UCLAT), l'unité RAID (Recherche, Assistance, Intervention et Dissuasion), l'Unité de Coordination et de Recherche Anti-Mafia (UCRAM), le Service de Sécurité du Ministère de l'Intérieur (SSMI), le Service Central Automobile (SCA).

Quelques autres unités de la Police Nationales :

Le Groupe d'Intervention de la Police Nationale (GIPN) : créé en 1972 en réponse aux attaques terroristes des Jeux Olympiques de Munich, le GIPN comporte neuf unités régionales de sept hommes. Leurs missions incluent des opérations anti-terroristes, de libération d'otages, de capture de fugitifs dangereux ou de mutineries dans les prisons.

Les Compagnies Républicaines de Sécurité (CRS) : créées en 1944, elles forment aujourd'hui la réserve générale de la Police Nationale. Leur rôle est celui d'une police anti-émeute et de restauration de l'ordre public. Les CRS contribuent également à la protection des aéroports et des ports, aux opérations anti-immigration et à l'escorte et la protection des personnalités. Les CRS ont une image publique de brutalité, de racisme et d'application stricte des moindres règles qui n'est surpassée que par les unités mobiles de la Gendarmerie Nationale.

Le Service de Protection des Hautes Personnalités (SPHP) : créé en 1935, le SPHP assure la protection des personnalités françaises et étrangères. Le service est composé de 500 fonctionnaires et est basé à Strasbourg. Ses membres doivent avoir servi cinq ans dans la Police Nationale et doivent franchir de rigoureuses conditions d'entrée avant d'intégrer le service.

Le RAID : il s'agit d'une unité particulière spécialisée dans les techniques de recherche, d'assistance, d'intervention et de dissuasion. Elle a été créée pour combattre le terrorisme, les criminels violents ou pour traiter des événements graves exigeant un personnel hautement entraîné. Le RAID opère dans tout le pays de sa propre initiative ou à la demande des préfets ou des préfets de police.

Professions possibles

CRS

Armes à feu : Armes de Poing & Armes d'épaule, Armes blanches : Armes de mêlée, Athlétisme, Corps à corps : Bagarre, Sciences humaines : Droit, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Conduire Automobile, Nager, Piloter : Bateau.

Membre du GIPN

Armes à feu : Armes de Poing, Armes de chasse & Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps : Arts Martiaux & Bagarre, Sciences humaines : Droit, Vigilance.

Gardien de la Paix/Officier de Police

Armes à feu : Armes de Poing, Comptabilité (officiers uniquement), Conduire Automobile, Corps à corps : Arts martiaux, Persuasion, Pister, Sciences humaines : Droit, Vigilance plus une compétence comme spécialité personnelle.

Membre du RAID

Armes à feu : Armes de Poing, Armes de chasse & Armes automatiques, Athlétisme, Baratin, Discrétion, Nager, Persuasion, Plongée sous-marine, Psychologie, Vigilance.

Garde du corps du SPHP

Armes à feu : Armes de Poing ou Armes automatiques, Athlétisme, Conduire Automobile, Corps à corps : Arts martiaux, Écouter, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance.



Direction du Renseignement Militaire (DRM)

République française



Date de fondation :
16 juin 1992.

Mission originelle :
Planifier, recueillir, coordonner, analyser et distribuer des renseignements militaires à l'Armée de Terre, à la Marine, à l'Armée de l'Air et à la Gendarmerie Nationale françaises.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Partout dans le monde où les forces armées françaises opèrent.

Quartier Général :
Paris et Creil.

Effectifs :
Environ 1600.

Budget annuel :
310 millions d'euros.

Histoire/Description

La Guerre de Golfe a révélé la faiblesse des efforts français de collecte de renseignements militaires et a laissé la force expéditionnaire française participant aux forces de l'ONU dépendre des renseignements recueillis par les États-Unis et le Royaume-Uni, au grand dam des hommes politiques français. Immédiatement après la fin du conflit, des démarches ont été entreprises pour coordonner et améliorer la collecte des renseignements militaires. Les unités de renseignements existantes ont été réorganisées en une unique direction centrale et une nouvelle unité de renseignement opérationnelle, la Brigade de Renseignement et de Guerre Électronique (BRGE), a été créée pour la servir. La DRM rend directement compte au ministère de la Défense au lieu des commandants en chef des forces armées.
La création de la DRM a absorbé des services existants de collecte et d'analyse des renseignements militaires. Parmi eux, le CERM (Centre d'Exploitation du Renseignement Militaire), le CIREM (Centre d'Information sur les Rayonnements Électromagnétiques), L'UIAH (Unité Interarmées HELIOS), le CF3I (Centre de Formation et d'Interprétation Interarmées de l'Imagerie), le CIFR (Centre Interarmées de Formation de Rochefort) et les Deuxièmes Bureaux des Armées de Terre et de l'Air. La Marine a conservé son unité de renseignement G2.
La DRM n'est pas une organisation secrète comme la DGSE et elle dépend de la BRGE et d'autres unités militaires pour les renseignements qu'elle analyse, ainsi que pour les images satellites. Cependant elle peut utiliser des systèmes de Véhicules Aériens Non-Pilotés (UAV) pour recueillir des informations tactiques. Elle ne conduit pas d'opérations comme la Division Action de la DGSE.
Les employés de la DRM proviennent pour 50% de l'Armée de Terre, 23% de l'Armée de l'Air, 12% de la Marine, 12% de la fonction publique, 2% de la DGA (Délégation Générale pour l'Armement) et 1% de la Gendarmerie. La DRM assure la liaison avec la Gendarmerie Nationale, la DPSD, la DGA et les QG des forces armées.
La DRM est divisée en cinq sous-directions : Recherche, Exploitation, Prolifération et Armement, Technique et Ressources Humaines. La Sous-direction de la Recherche est responsable de la collecte HUMINT et des informations SIGINT et ELINT collectées par la BRGE. La Sous-direction de l'Exploitation, formée à partir du CERM et d'HELIOS, est responsable de la production et de la diffusion des renseignements collectés et analysés. La Sous-direction de la Prolifération et de l'Armement est responsable de la surveillance de la prolifération des armes de destruction massive et des technologies associées. La Sous-direction Technique fournit l'assistance technique aux autres divisions de la DRM. La Sous-direction des Ressources Humaines et de l'Administration recrute, manage et entraîne le personnel de la DRM. Cette sous-direction a également des contacts avec l'École Interarmées du Renseignement et des Langues (EIRL) de Strasbourg.

Professions possibles

Analyste du renseignement de la DRM

Bibliothèque, Métier : Informatique, Persuasion, Sciences formelles : Cryptographie & Physique, Sciences humaines : Science Militaire, Trouver Objet Caché, plus une compétence comme spécialité personnelle.

Officier de renseignements de la DRM

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Contacts & Ressources, Dissimulation, Interroger, Métier : Informatique, Orientation, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Science Militaire, Se Cacher, Vigilance plus une compétence parmi les suivantes : Armes à feu : Armes d'épaule & Armes automatiques, Explosifs, Métier : Électronique, Photographie.

Spécialiste de la guerre électronique de la BRGE

Armes à feu : Armes de poing, Bricolage, Conduire Automobile, Métier : Électronique & Informatique, Orientation, Photographie, Sciences humaines : Science Militaire, plus une compétence parmi les suivantes : Conduire : Engins lourds, Métier : Électricité & Mécanique, Piloter : UAV (Drone).

Spécialiste linguistique de la DRM

Armes à feu : Armes de Poing & Arme sautomatiques, Athlétisme, Langues Étrangères, Orientation, Persuasion, Psychologie.

Exemple de personnage

Capitaine Loïc Gonidec

39 ans
Type : Caucasien (Français)

Éducation : Ingénieur des grandes écoles
Profession : Spécialiste de la guerre électronique

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 10
Santé Mentale 70

Compétences
Athlétisme 39 %
Conduite automobile 45 %
Équitation 25 %
Métier
  Électronique 50 %
  Informatique 60 %
Nager 35 %
Navigation 60 %
Piloter
  UAV (Drone) 65 %
Sciences formelles
  Physique 50 %
Sciences humaines
  Science militaire 53 %

Langues
Français 90 %

Combat
• Bagarre 60 %
• Armes de poing 30 %
  MAS G1 (Beretta 92), dégâts 1D10
• Armes automatiques 30 %
  FAMAS, dégâts 2D8



INTERPOL (OIPC)

Organisation Internationale de Police Criminelle

(À l'origine Commission Internationale de Police Criminelle)

Exemple
de personnage

Sergent des forces de l'État du Maryland Arthur Gruber

45 ans
Type : Caucasien

Éducation : Licence d'administration de la police
Profession : Officier de liaison d'Interpol

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale65

Compétences
Bibliothèque 60 %
Comptabilité 30 %
Conduire automobile 50 %
Contacts & Ressources 46 %
Interroger 39 %
Métier
Informatique 50 %
Sciences humaines
Droit 65 %
Trouver Objet Caché 40 %
Vigilance 37 %

Langues
Anglais 75 %
Français 70 %
Espagnol 25 %

Combat
• Bagarre 50 %
• Lutte 44 %
• Armes de poing 80 %
Smith & Wesson « Military & Police »
Calibre .40 - Dégâts : 1D10+1

Date de fondation :
Bien qu'Albert Ier de Monaco ait convoqué le premier congrès pour discuter d'une organisation internationale de la police en 1914, la Première Guerre mondiale a repoussé la naissance de la Commission Internationale de Police Criminelle au 7 septembre 1923.

Mission originelle :
(1) développer des méthodes d'échange rapide d'informations sur les criminels internationaux et (2) améliorer les procédures de localisation des fugitifs aux fins d'extradition et de poursuites.

Mission actuelle :
Statut d'Interpol : (a) assurer et développer l'assistance réciproque la plus large de toutes les autorités de police criminelle, dans le cadre des lois existant dans les différents pays et dans l'esprit de la Déclaration universelle des droits de l'homme ; (b) établir et développer toutes les institutions capables de contribuer efficacement à la prévention et à la répression des infractions de droit commun. Interpol compte actuellement 177 nations membres.

Juridiction :
Interpol n'est pas une agence d'investigation et de maintien de l'ordre, elle est simplement destinée à transmettre des informations. Cependant, les membres de la subdivision TE (Anti-terroriste) peuvent rejoindre des opérations locales si tous les pays impliqués le demandent et les officiers de Liaison de la subdivision des narcotiques, qui voyagent souvent, peuvent être associés à des arrestations par des forces de police locales.

Quartier Général :
Le Secrétariat Général est situé à Lyon, en France, dans un immeuble moderne. Il était basé à Paris jusque dans les années 1980. Chacun des 188 membres d'Interpol dispose d'un Bureau central national. (BCN).

Effectifs :
Le QG d'Interpol HQ compte environ 350 personnes à plein temps, mais les agents des BCN sont membres des forces de maintien de l'ordre locales et secondent Interpol en conservant leurs pouvoirs et leur juridiction normaux.

Budget annuel :
47,6 millions d'euros

Histoire/Description

Interpol a une longue histoire, pas toujours reluisante. En 1938, l'Autriche (alors QG d'Interpol) a été annexée par l'Allemagne et Reinhard Heydrich, l'homme qui a conçu la solution finale pour Hitler, a été placé à la tête de l'organisation. Le QG a été déplacé à Berlin et bien qu'aucune preuve directe n'existe, il paraît probable que les archives d'Interpol ont été utilisées pour trouver plus de victimes pour l'Holocauste. En 1946, Interpol a été réformée conformément à une constitution qui prévoyait des officiers élus et des mesures de protection pour qu'une telle chose ne se reproduise pas. Elle a été rebaptisée «Organisation Internationale de Police Criminelle « et est finalement devenue connue par son signal d'appel radio : Interpol
Les États-Unis n'ont rejoint Interpol qu'en 1947, quand le FBI a été désigné comme liaison officielle. Cependant, le directeur du FBI J. Edgar Hoover avait des relations houleuses avec Interpol et a cessé la coopération du FBI en 1950, après qu'Interpol l'ait défié sur un groupe de kidnappeurs/réfugiés du communisme. Le Département du Trésor a pris la suite jusque dans les années 1980, quand la responsabilité a de nouveau été partagée entre les Départements du Trésor et de la Justice.
Les informations sont transmises par des *diffusions* et les requêtes par des *notices* écrites dans les quatre langues officielles d'Interpol : l'arabe, l'anglais, le français et l'espagnol. Les notices de couleurs suivantes sont utilisées : la Rouge est une demande d'arrestation ; la Bleue est une demande de renseignements ; la Jaune est un avis de recherche de personnes disparues ou non-identifiées ; la Noire est relative aux cadavres non-identifiés ; la Verte donne des informations sur les criminels internationaux ; la Violette est une fiche de *modus operandi* qui signale les modes opératoires inhabituels ou nouveaux ; l'Orange fournit des informations sur les activités criminelles avec des ramifications internationales ; la Grise couvre le crime organisé et ses activités ; les bulletins FOPAC donnent des informations sur le blanchiment d'argent et, finalement, les notices d'Objets Volés donnent des détails et des descriptions d'objets volés ou saisis.
La structure des communications d'Interpol a été rapidement modernisée dans la dernière décennie, remplaçant le télex et la radio par le courriel. Les Nations Unies,



dans le cadre de leur Programme pour le contrôle international des drogues, ont en partie aidé à financer ces travaux. L'ONU a également accordé un statut d'observateurs aux officiels d'Interpol lors de ses travaux de création d'un tribunal criminel international destiné à traduire les criminels de guerre en justice.

L'actuel Secrétaire général est Raymond E. Kendall, un policier britannique respecté. Il est le premier Secrétaire général non-français de l'organisation et est en poste depuis 1980.

Interpol est divisée en quatre divisions principales, Administration, Police, Recherche et Soutien, en dessous desquelles il existe d'autres subdivisions : Stupéfiants, TE (Anti-terrorisme), Groupe Criminel Général, Crimes Économiques et Financiers (FOPAC), Faux Monnayage et Criminalité Organisée.

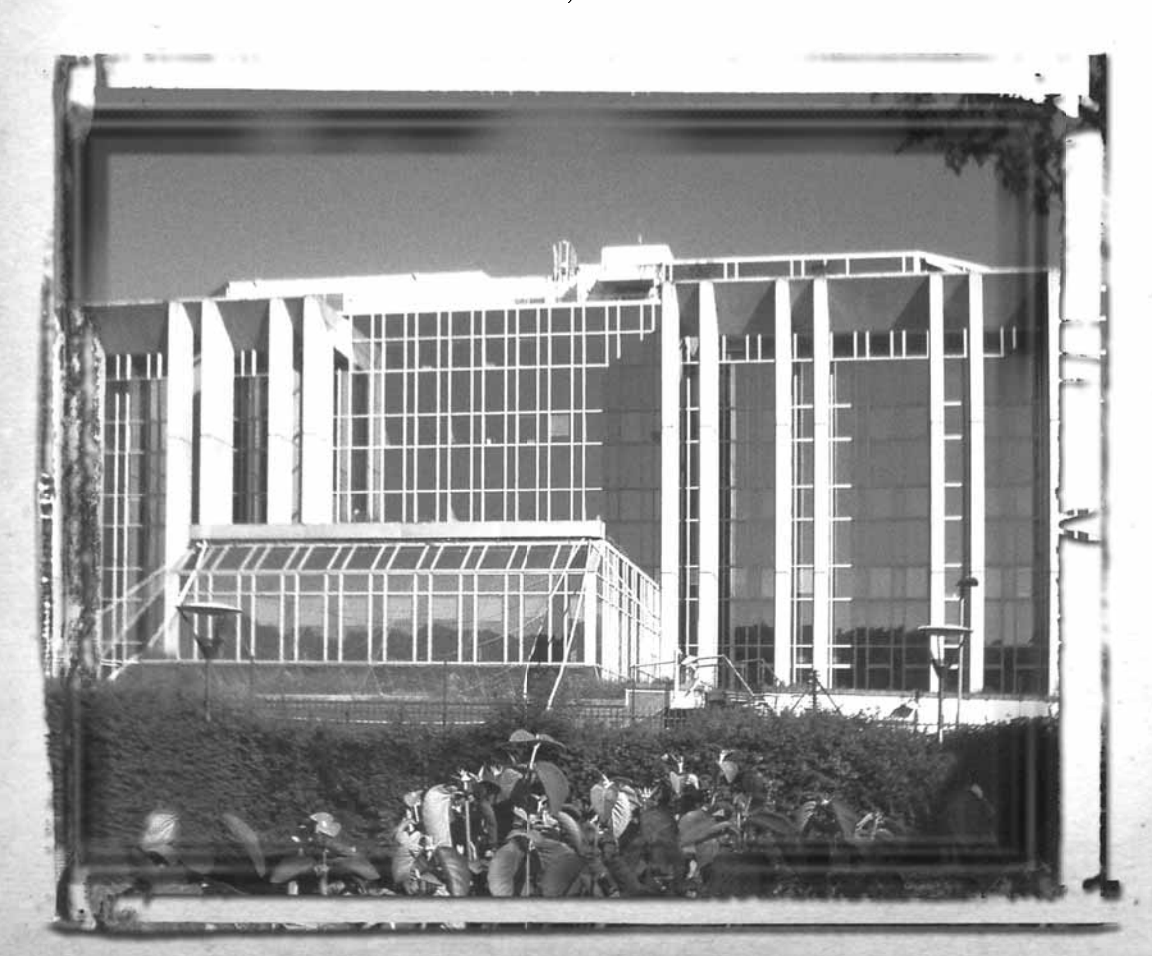
Le Système de Recherche Automatisée (ASF - Automated Search Facility), créé en 1993, permet une recherche rapide dans les bases de données d'Interpol. L'accès est très soigneusement contrôlé car Interpol veille à ce qu'il ne soit pas fait un mauvais usage des informations. Le système ne permet actuellement d'accéder qu'aux noms et aux notices (avis de recherche), mais il sera bientôt étendu aux véhicules, aux objets d'arts et aux antiquités volés, au faux monnayage, aux passeports et aux documents d'identité volés, aux photographies et aux empreintes digitales. Tous les BCN sont connectés à l'ASF et seront reliés à la base de données du Centre National d'Information sur la Criminalité aux États-Unis et aux systèmes de l'Unité Nationale des Renseignements Criminels au Royaume-Uni.

Le Système de Suivi des Armes et des Explosifs d'Interpol contient des données sur les armes à feu volées et récupérées et sur les trafiquants d'armes. Il fournit aussi des index mis à jour des fabricants d'armes à feu et d'explosifs, des modèles, des calibres et autres informations essentielles pour aider à l'identification des armes.

Au-delà de la simple transmission des informations, Interpol organise des conférences sur un large choix de sujets intéressant les représentants de l'ordre et essaye de concevoir une législation qui pourrait être adoptée par les pays membres : par exemple le FOPAC a fourni des lois types pour des crimes financiers, comme le blanchiment d'argent, qui ont été adoptés par des pays membres.

Professions possibles

Le personnel des BCN d'Interpol vient de la plupart des agences fédérales d'application de la loi, particulièrement des ministères concernés (Intérieur, Justice, Économie et Finances) et des Services Secrets. Prenez des professions standards, ajoutez une des langues officielles d'Interpol comme compétence primaire et placez des points en Bureaucratie, Contacts & Ressources, Interroger, Métier : Informatique et peut-être dans une autre langue (allemand, russe, chinois).





Services de Police Irakienne (IPS)

République d'Irak



Exemple de personnage

Hussein Kassem

43 ans
Race : Arabe

Éducation : centre d'entraînement de la police de Mossoul
Profession : Agent de police de l'IPS

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	75

Compétences

Baratin	64 %
Contacts & ressources	49 %
Écouter	57 %
Orientation	40 %
Premiers soins	27 %
Sciences humaines	
Droit	45 %
Trouver Objet Caché	32 %
Vigilance	61 %

Langues

Arabe	70 %
Kurde	35 %
Anglais	11 %

Combat

- Armes de poing 59 %
  S&W Modèle 39, dégâts 1D10
- Armes automatiques 37 %
  AK-47 Kalachnikov, dégâts 2D6+2

Date de fondation :
2003

Mission originelle :
Maintien de l'ordre public et à l'exécution et au respect des droits civil irakien sur le territoire.

Mission actuelle :
Inchangée

Juridiction :
Partout en Irak

Quartier général :
Bagdad

Effectifs :
Environ 30 000

Budget annuel :
Inconnu

Histoire/Description

Fondés par les forces de la coalition américano-britanniques après l'invasion de l'Irak et le renversement du régime de Saddam Hussein en 2003, les services de police irakienne ont été créés en remplacement de toutes les anciennes forces de sécurité du pays dissoutes par les Américains, afin d'assurer la liaison entre l'armée et le peuple. L'IPS se compose d'anciens policiers et militaires opposés à l'ancien régime politique de Bagdad, mais aussi de civils, souvent autodidactes, qui ont pris les armes contre l'armée irakienne à l'arrivée des chars américains. Bien qu'utilisant largement des armes locales, souvent d'origines soviétiques, l'armée américaine s'occupa d'entraîner et d'équiper ces unités en matériel et armement et s'occupa également de leur formation dans les missions de police et de maintien de l'ordre. Sous l'égide du Ministère de l'Intérieur, l'IPS devra assurer seule le maintien de l'ordre en Irak après le départ des troupes de la coalition.

Autre unité de police à avoir été créé, la Police Fédérale (PF) est une structure paramilitaire entraînée à des opérations spéciales d'intervention, de répression ou de soutien à l'IPS en cas de besoin. Elle est entraînée et armée par les Forces Spéciales et les Marines américains.

Professions possibles

Agent de l'IPS

Armes à feu : Armes de poing & Armes automatiques, Baratin, Contacts & Ressources, Écouter, Interroger, Langue Étrangère, Orientation, Pister, Premiers soins, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance.



Police Nationale et Gendarmerie Iraniennes

République Islamique d'Iran

Date de fondation :
1979 (réorganisation).

Mission originelle :
Missions d'application de la loi et de sécurité intérieures.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
A l'intérieur des frontières iraniennes.

Quartier Général :
Téhéran.

Effectifs :
Police Nationale, 60 000 et Gendarmerie, 70 000 (estimations).

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

En Iran, avant la révolution islamique de 1979, la Police Nationale et la Gendarmerie étaient des outils corrompus du régime. Avec la police secrète du Shah, la SAVAK, ils étaient principalement utilisés comme outils de répression. Après la révolution, la Police Nationale et la Gendarmerie ont été purgées et réorganisées par les religieux au pouvoir.
La Police Nationale et la Gendarmerie se chargent aujourd'hui de la plupart des missions d'application de la loi et administratives de la Révolution islamique. Disposant d'effectifs dans toutes les villes de 5000 habitants ou plus, la première est responsable des missions de police dans tous les centres urbains d'Iran ; la seconde est la force de police rurale : elle entretient une présence policière dans les villages et les déserts. Les deux organisations ont un mode de fonctionnement paramilitaire et sont sous le contrôle du Ministère de l'Intérieur. Elles agissent de concert avec le Pasdaran pour le maintien du contrôle intérieur et de la pureté islamique. Leurs rapports avec les autres organisations islamiques sont considérés comme très bons, mais ces autres groupes ont également veillé à ce que la Police Nationale et la Gendarmerie ne deviennent pas trop puissantes.
En plus des habituelles missions de maintien de l'ordre, la Police Nationale partage avec le Pasdaran la responsabilité des fonctions administratives courantes de l'État. Ils sont par exemple chargés de la confection des documents d'identité et des permis de conduire. Ils s'occupent également du service des douanes, qui traite des passeports et des questions d'immigrations. La sécurité des chemins de fer et des lignes aériennes tombe également sous leur juridiction. Enfin, ils surveillent la police de la route, des unités de police motorisées qui assurent la sécurité sur les routes iraniennes.
Depuis la révolution, les deux services ont assisté à une considérable quantité de remaniements de leur hiérarchie et de transferts de pouvoirs. C'est pourquoi les Pasdaran procèdent à leur place à la plupart des arrestations basées sur des motifs purement politiques ou théologiques. Ces dernières années, cette tendance semble être en train de diminuer et la Police Nationale et la Gendarmerie paraissent avoir été renforcées. Les forces de maintien de l'ordre iraniennes ont atteint un haut degré de professionnalisme.
Depuis 2003, environ 400 femmes ont intégré les forces de police iranienne alors qu'elles avaient disparu des effectifs depuis la révolution de 1979.

Profession possible

Policier/Gendarme

Armes à feu : Armes de Poing & Armes automatiques, Athlétisme, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus trois compétences parmi les suivantes comme spécialités personnelles : Comptabilité, Conduire Automobile, Corps à corps : Arts martiaux, Criminalistique, Équitation, Imposture, Langues Étrangères, Orientation, Photographie, Pister, Premiers Soins.

Exemple de personnage

Ali Rezai

29 ans
Type : Caucasien (Perse)

Éducation: Formation au maintien de l'ordre de la Gendarmerie
Profession : Patrouilleur de la Gendarmerie

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	56 %
Conduire automobile	43 %
Orientation	54 %
Persuasion	50 %
Pister	60 %
Premiers soins	60 %
Psychologie	62 %
Sciences humaines	
Droit	41 %
Trouver Objet Caché	65 %
Vigilance	51 %

Langues

Persan	85 %
Kurde	66 %
Arabe	32 %

Combat

- Bagarre 70 %
- Armes de poing 43 %
  Sig-Sauer P220 9mm, dégâts 1D10
- Armes automatiques 55 %
  AK-74, dégâts 2D8



Comité de Coordination des Opérations Spéciales

République Islamique d'Iran



Date de fondation :
1979.

Mission originelle :
Coordination de l'espionnage et des opérations secrètes à l'extérieur du territoire, en appui des principes révolutionnaires de l'Iran.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Analyse et coordination des renseignements et des opérations secrètes de l'Iran.

Quartier Général :
Téhéran.

Effectifs :
Inconnu.

Budget Annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le Comité de Coordination des Opérations Spéciales est en bien des manières la réponse iranienne au Conseil National de Sécurité américain. Il agit d'abord comme un consommateur des renseignements recueillis en Iran par les autres organismes. Il coordonne alors les activités de renseignements et les opérations secrètes. En plus de ces actions, l'acquisition de technologies pour assister les divers programmes iraniens d'armes de destruction massive est une priorité importante.

Beaucoup de dirigeants nationaux de l'Iran composent la tête du Comité de Coordination des Opérations Spéciales, dont le président et les principaux chefs religieux du pays. Les divers agences de renseignements et ministères, tels le Pasdaran et le Ministère du Renseignement et de la Sécurité, ont des représentants assignés au Comité de Coordination. En retour, le Comité affecte divers agents de liaison aux agences de renseignement pour les superviser et les coordonner lors de leurs opérations.

Derrière pratiquement chaque action entreprise par les services secrets iraniens plane l'ombre du Comité de Coordination. Chaque opération, depuis les assassinats et les attaques terroristes jusqu'aux missions d'entraînement et aux actions d'espionnage à l'étranger, doit passer par le Comité pour être validée. Cela fait qu'à lui seul, cet organisme est le plus puissant et le plus convaincant des services secrets iraniens, tout en restant probablement le plus discret et le plus subtil.

En raison de la participation directe du gouvernement et des chefs religieux à la planification et à l'exécution des diverses activités de leurs services secrets, par l'intermédiaire du Comité de Coordination des Opérations Spéciales, l'Iran a acquis la réputation d'être le premier commanditaire du terrorisme du monde. Tous les renseignements indiquent la poursuite de ces programmes, avec le Comité de Coordination des Opérations Spéciales à la manœuvre.

Profession possible

Analyste/Coordinateur du Comité de Coordination des Opérations Spéciales

Baratin, Bibliothèque, Comptabilité, Crédit, Métier : Informatique, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit & Histoire plus deux autres compétences comme spécialités personnelles.

Exemple de personnage

Ahmad Sohrabi

26 ans
Type : Caucasien (Perse)

Éducation : Maîtrise de sciences politiques
Profession : Analyste

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	75

Compétences

Baratin	38 %
Bibliothèque	57 %
Comptabilité	30 %
Crédit	45 %
Métier	
Informatique	41 %
Orientation	18 %
Persuasion	43 %
Psychologie	55 %
Sciences de la vie	
Anthropologie	24 %
Sciences humaines	
Droit	58 %
Histoire	65 %
Science militaire	32 %

Langues

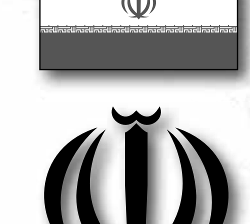
Persan	96 %
Arabe	41 %
Français	36 %
Anglais	11 %

Combat

• Bagarre	26 %

Ministère du Renseignement et de la Sécurité (MRS)

République Islamique d'Iran



Date de fondation :
1984.

Mission originelle :
Opérations de sécurité intérieure, collecte de renseignements étrangers, opérations secrètes et parrainage des groupes de terroristes islamiques.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Le monde entier.

Quartier Général :
Avenue des Pasdarans, Téhéran.

Effectifs :
Plus de 20000 (estimation).

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le Ministère du Renseignement et de la Sécurité, connu sous le nom de *Vezarat-e Ettila 'at Va Amniyat-e Kishvar*, ou VEVAK, a succédé à l'agence de renseignements iranienne, la SAVAMA. En 1984, les services de renseignements iraniens ont été réorganisés et restructurés, aboutissant à la création du *MRS/VEVAK*. L'organisation a assuré le contrôle opérationnel de la sécurité intérieure, du renseignement, des opérations secrètes et de l'exportation de la «révolution» islamique vers d'autres pays. L'ancien personnel de la police secrète du Shah, dissoute en 1979 lors de la révolution islamique, a même été récupéré. Ces agents ont apporté à l'organisation leur connaissance des groupes dissidents iraniens et leur expérience.

Peu d'informations sont parvenues à l'Ouest au sujet du MRS/VEVAK. On sait qu'il dispose d'un budget énorme pour mener à bien ses travaux, mais les chiffres exacts ne sont pas divulgués. À l'intérieur de l'Iran, les agents de l'organisation fonctionnent comme une police secrète. En dehors des frontières iraniennes, ils utilisent soit des couvertures diplomatiques par l'intermédiaire de leur ambassade, soit les couvertures non-officielles, telles que employés d'Iran Air, étudiants, ouvriers, commerçants et même membres de groupes dissidents ou clandestins iraniens. L'infiltration d'agent et le financement de divers groupes sont considérablement facilités par l'utilisation de succursales de banques appartenant à l'État dans les pays étrangers. En Allemagne, par exemple, la banque Melli a des bureaux à Hambourg, à Francfort et à Düsseldorf. Ceux-ci servent de point d'entrée et de chambre de compensation pour des opérations dans toute l'Europe.

Le MRS/VEVAK applique la politique de la «révolution» islamique de l'Iran, en d'autres termes, le terrorisme. L'Iran est le commanditaire numéro un du terrorisme dans le monde et le MRS/VEVAK est son principal instrument. Le MRS/VEVAK organise la collecte de renseignements et le soutien d'un certain nombre de groupes pro-iraniens à travers le monde. Quand un soutien secret n'est pas suffisant, l'agence agit directement. La plupart de ces opérations sont dirigées contre des dissidents iraniens à l'étranger ou des intérêts américains. L'agence a également été active dans l'ancienne République yougoslave de Bosnie, en entraînant divers groupes de la guérilla musulmane et des unités de l'armée, probablement autant pour agir dans l'ancienne Yougoslavie qu'ailleurs dans le monde. On estime que plus de 2500 membres du MRS/VEVAK ou d'organisations qu'il commanditait étaient présents en Bosnie.

À l'intérieur du pays, le MRS/VEVAK a été utilisé comme un instrument de répression par le gouvernement. L'infiltration des groupes antigouvernementaux et la préservation de la pureté religieuse des citoyens iraniens ont été ses premières priorités. Comme la SAVAK avant lui, le MRS/VEVAK a une réputation de torture et d'abus de pouvoir. L'agence possède un important réseau de contacts et d'informateurs, tant à l'intérieur et que hors des frontières iraniennes. Ceci a considérablement contribué à l'efficacité de l'organisme. C'est un outil puissant pour la guerre religieuse que mène l'Iran dans le monde entier.

Professions possibles

Agent de la sécurité intérieure du MRS

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Discrétion, Écouter, Interroger, Langues Étrangères, Métier : Techniques de torture, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Se Cacher, Trouvé Objet Caché.

Agent de renseignement du MRS

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Contacts & Ressources, Cryptographie, Discrétion, Dissimulation, Écouter, Imposture, Interroger, Langues Étrangères, Psychologie, Trouvé Objet Caché, plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Agent secret du MRS

Armes à feu : Armes de Poing, Armes d'épaule & Armes automatiques, Armes blanches : Armes de mêlée, Baratin, Contacts & Ressources, Corps à corps : Arts martiaux, Discrétion, Explosifs, Imposture, Langues Étrangères, Se Cacher, Trouvé Objet Caché, Vigilance.

Exemple de personnage

Hassan Lahuti

31 ans
Type : Caucasien (Perse)

Éducation : Formation aux opérations secrètes du MRS
Profession : Agent secret/Assassin du MRS

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	80

Compétences

Baratin	43 %
Contacts & Ressources	57 %
Discrétion	56 %
Explosif	42 %
Imposture	57 %
Se cacher	67 %
Trouver Objet Caché	73 %
Vigilance	51 %

Langues

Persan	83 %
Français	43 %
Anglais	27 %

Combat

- Bagarre 68 %
- Boxe anglaise 56 %
- Armes blanches 74 %
  Poignard Commando, dégâts 1D4+2 + impact
- Armes de poing 68 %
  Sig-Sauer P220 9mm, dégâts 1D10
- Armes d'épaule 81 %
  IZHMASH SV-98, dégâts 2D6+4
- Armes automatiques 51 %
  Heckler & Koch MP5, dégâts 1D10



Corps des Gardes de la Révolution

République Islamique d'Iran



Date de fondation :
5 mai 1979.

Mission originelle :
Protection de la Révolution islamique de l'Iran par des opérations de renseignements intérieurs et extérieurs, des opérations de sécurité et des opérations secrètes.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Le monde entier.

Quartier Général :
Téhéran.

Effectifs :
350000 (estimation).

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Créé par un décret de Khomeini en 1979, le Corps des Gardes de la Révolution, *Pasdaran-e Inqilab* ou simplement Pasdaran, a immensément grandi en pouvoir et en importance. Prévu à l'origine comme une force destinée à assurer l'application du nouveau code des lois révolutionnaires islamiques, sous la houlette des dirigeants religieux, le Pasdaran est devenu un pouvoir en lui-même.

Aujourd'hui, le Pasdaran a créé sa propre aile militaire, comptant bien plus de 100000 hommes et composée de forces terrestres, navales et aériennes. Lors de la guerre contre l'Irak dans les années 1980, cette force a organisé des groupes de «milices populaires». Le Pasdaran a également effectué des assauts par mer dans tout le Golfe Persique et des opérations terrestres en conjonction avec l'armée. Plusieurs centaines de pilotes se sont également entraînés avec les Allemands de l'Est pendant cette période.

Le Pasdaran a développé son propre réseau de renseignements afin de mener des opérations de sécurité intérieures et des actions secrètes à l'étranger. Agissant sur le territoire iranien comme la police secrète des chefs religieux au pouvoir, le Pasdaran a été impliqué dans la sécurité intérieure contre les membres du parti communiste iranien et les autres groupes de gauche, les indépendantistes kurdes et les éléments «contre-révolutionnaires». Parmi les éléments de l'appareil de sécurité intérieure du Pasdaran, on trouve les *Baseej* (volontaires), qui forment un réseau d'informateurs et de contrôle social, et les *Brigades Ashura*, qui servent de police anti-émeutes.

L'espionnage à l'étranger et les opérations secrètes sont menés par une des nombreuses organisations du Pasdaran. Les Brigades Al-Qods (Jérusalem) exécutent la plupart des actions à l'étranger. Les groupes Al-Qods recueillent des renseignements à l'étranger, en particulier pour surveiller les groupes dissidents et cibler les attaques terroristes. Ils sont également fortement impliqués dans l'entraînement de groupes terroristes tout autour du monde, dernièrement en Bosnie, et ils ont été un soutien de longue date du Hezbollah. L'organisation entreprend également des opérations de sape des puissances occidentales, comme la fabrication de fausse monnaie, la propagande et les agents provocateurs exacerbant le sentiment anti-occidental.

Le Comité des Renseignements à l'Étranger et le Comité d'Exécution des Actions à l'Étranger accomplissent d'autres opérations de renseignements. Ces services opèrent en conjonction avec le Ministère du Renseignement et de la Sécurité pour mener des activités d'espionnage dans le monde entier. Opérant sous couverture diplomatique et par l'intermédiaire d'organisations écran, ces comités recueillent des renseignements partout dans le monde, particulièrement à l'Ouest et dans les autres états du Golfe, tout en exportant la flamme de la révolution iranienne sur toute la planète.

En dépit de récentes ouvertures de l'Iran vers la modération, le Pasdaran reste toujours une force avec laquelle il faut compter. Les renseignements montrent que l'organisation est toujours engagée dans le soutien actif au terrorisme mondial. Elle est également encore fortement impliquée dans la collecte de renseignements et la subversion dans de nombreux pays. Il est probable que cette tendance continuera à l'avenir.

Professions possibles

Pasdaran, aile militaire

Armes à feu : Arme automatique, Athlétisme, Écouter, Navigation Terrestre, Premiers Soins, Sciences humaines : Science Militaire, Trouvé Objet Caché plus deux compétences parmi les suivantes : Conduire : Automobile & Engins Lourds, Corps à corps : Arts martiaux, Explosifs, Langues Étrangères, Orientation, Parachutisme, Piloter : Bateau, Plongée sous-marine, Se Cacher, Vigilance.

Agent de la sécurité intérieure du Pasdaran

Armes à feu : Arme de Poing, Baratin, Contacts & Ressources, Discrétion, Écouter, Imposture, Langues Étrangères, Métier : Serrurerie, Persuasion, Psychologie, Se Cacher, Trouvé Objet Caché, Vigilance.

Agent de renseignement/Agent secret

Baratin, Contacts & Ressources, Discrétion, Explosifs, Imposture, Interroger, Langues Étrangères, Orientation, Persuasion, Psychologie, Sciences formelles : Cryptographie, Sciences humaines : Science Militaire, Se Cacher, Serrurerie, Trouvé Objet Caché, Vigilance.

Exemple de personnage

Ghosn Samimi

34 ans
Type : Caucasien (Perse)

Éducation : Formation aux opérations secrètes du Pasdaran
Profession : Conseiller à l'étranger/Agent secret du Pasdaran

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Baratin	57 %
Contacts & Ressources	40 %
Discrétion	67 %
Explosif	62 %
Imposture	43 %
Métier	
Serrurerie	26 %
Orientation	63 %
Persuasion	54 %
Psychologie	52 %
Sciences formelles	
Cryptographie	30 %
Sciences humaines	
Science militaire	55 %
Se cacher	58 %
Trouver Objet Caché	43 %
Vigilance	56 %

Langues

Persan	86 %
Serbo-croate	53 %
Slovène	41 %

Combat

• Bagarre	71 %
• Boxe anglaise	60 %
• Armes blanches	48 %
Poignard Commando, dégâts 1D4+2 + impact	
• Armes de poing	61 %
Sig-Sauer P220 9mm, dégâts 1D10	
• Armes automatiques	70 %
Heckler & Koch MP5, dégâts 1D10	



Police Nationale Israélienne

État d'Israël





Date de fondation :
Mai 1948.

Mission originelle :
Maintenir la loi et l'ordre, prévenir et dépister les crimes, appréhender les suspects et les livrer à la justice.

Mission actuelle :
En 1974, la sécurité intérieure a été ajoutée à leur mission, en particulier dans les régions où ont lieu des infiltrations aux frontières et où sévit le terrorisme.

Juridiction :
Israël et les territoires occupés

Quartier Général :
Jérusalem, Israël.

Effectifs :
Environ 22 000

Budget annuel :
Non divulgué.

Histoire/Description

En 1948, le maintien de l'ordre en Israël a été confié à une force unique, la Police Nationale. Ceci permettait à l'organisation de fonctionner à la fois au niveau local, par l'intermédiaire d'une diversité de désignations régionales, et au niveau national, en accomplissant des fonctions similaires à celui du FBI aux États-Unis. En 1974, après la guerre du Kippour et avec les problèmes croissants de terrorisme, diverses tâches supplémentaires de sécurité intérieure lui ont été allouées. Au départ, la force était dirigée par un ministre de la Police, mais il a été supprimé en 1977 et la Police Nationale a été rattachée au Ministère de la Sécurité Publique.
La Police Nationale israélienne est divisée en six départements principaux : Enquêtes, Logistique, Planification et Organisation, Opérations et Patrouilles, Gardes-frontières et Garde civile. Le Département de la Logistique s'occupe des diverses fonctions administratives avec le Département de la Planification et de l'Organisation, alors que les diverses opérations de maintien de l'ordre du ressort des quatre autres.
Le Département des Enquêtes dispose d'environ 2500 enquêteurs qui traitent plus de 300000 cas par an. Plusieurs départements spécialisés viennent en appui des enquêteurs, comme la Division de l'Identification Criminelle qui s'occupe de l'analyse des indices et la Division du Renseignement qui s'occupe des enquêtes sur les stupéfiants, coordonne la coopération internationale et les travaux de renseignement des enquêteurs et de la police. Enfin, il existe deux Unités d'Investigations Nationales. La première est chargée des crimes graves, comme le trafic de drogue et les réseaux de vol de voitures. La deuxième traite les délits financiers.
Le Département des Opérations et Patrouilles s'occupe de toutes les tâches opérationnelles quotidiennes de la Police Nationale. Ces tâches comprennent les patrouilles (en véhicule automobile, à cheval, maritimes et aéroportées), la circulation routière, la prévention de la criminalité, les activités de maintien de l'ordre civil et anti-terroristes et les permis de construire. Il a à sa disposition deux divisions spécialisées, les Unités Nationales Opérationnelles et la Division du Déminage. Les Unités Nationales Opérationnelles sont composées de l'Unité Nationale Héliportée, de l'Unité Nationale de la Circulation, qui effectue la surveillance du trafic routier sur les autoroutes du pays, et du Groupe National de Négociations, qui conduit les négociations lors des prises d'otages. La Division du Déminage a été créée en 1975 pour traiter les menaces d'attentats à l'explosif, tant criminelles que terroristes. Cette unité reçoit plus de 80000 appels par an et ses fonctions s'étendent, au-delà du déminage, à la surveillance des foules et aux programmes éducatifs.
En 1974, une série d'actions terroristes a motivé la création de la Garde civile, une force de volontaires opérant sous le contrôle de la Police Nationale. La Garde civile agit tout comme un programme de surveillance de proximité : patrouilles pédestres et motorisées, programmes éducatifs et aide à des groupes spéciaux (personnes âgées, jeunes, immigrés, etc.). Certains assistent directement la police, avec les mêmes pouvoirs, et sont armés. Ces volontaires doivent subir les programmes d'entraînement de la police.
Les Gardes-frontières sont vraiment une unité militaire à l'intérieur de la police. Leur composition est très diverse, avec des membres de tous les groupes ethniques d'Israël. Les nouveaux appelés peuvent accomplir leur service militaire dans les Gardes-frontières au lieu d'être incorporés dans les forces armées israéliennes. La mission des Gardes-frontières est de maintenir la sécurité intérieure et l'ordre public, en prêtant assistance à la police régulière si le besoin s'en fait sentir. Ils possèdent également des fonctions anti-terroristes. Ils sont déployés dans tout Israël et dans les territoires occupés.

Professions possibles

Enquêtes

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Bibliothèque, Comptabilité, Contacts & Ressources, Criminalistique, Écouter, Imposture, Interroger, Métier : Informatique, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Garde Civile

Utilisez n'importe quel profil pour représenter leur profession civile et ajoutez Armes à feu : Armes de Poing, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché.

Garde-frontières

Armes à feu : Armes de Poing & Armes automatiques, Armes blanches : Armes de mêlée, Athlétisme, Baratin, Discrétion, Langue Étrangère, Pister, Premiers Soins, Sciences humaines : Science Militaire, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Exemple de personnage

Eugene Erb

33 ans
Type : Caucasien (Israélien)

Éducation : Formation de la Police Nationale
Profession : Officier de Police, Département des Enquêtes

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	75

Compétences

Baratin	51 %
Bibliothèque	38 %
Comptabilité	17 %
Conduire automobile	45 %
Contacts & Ressources	38 %
Criminalistique	43 %
Écouter	50 %
Métier	
Informatique	33 %
Psychologie	48 %
Sciences humaines	
Droit	48 %
Trouver Objet Caché	64 %
Vigilance	59 %

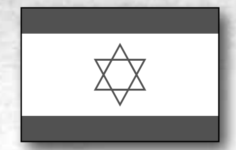
Langues

Anglais	75 %
Hébreu	70 %

Combat

• Bagarre	65 %
• Boxe anglaise	55 %
• Armes de poing	42 %

IMI Jericho 941 9mm, dégâts 1D10



Institut du Renseignement et des Opérations Spéciales (MOSSAD)

(Mossad : ha-Mossad le-Modiin ule-Tafkidim Meyuhadim)

État d'Israël



Date de fondation :
10 avril 1951.

Mission originelle :
Collecte «humaine» de renseignements (HUMINT), action secrète, contre-terrorisme et acheminement clandestin des réfugiés juifs des pays hostiles.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Partout dans le monde pour soutenir les objectifs du renseignement israélien.

Quartier Général :
Tel Aviv, Israël.

Effectifs :
Environ1400

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le Premier ministre David Ben Gourion a créé le Mossad qui était auparavant connu à la fois comme l'Institut Central pour la Coordination et l'Institut Central pour le Renseignement et la Sécurité. Depuis ses débuts, le Mossad a été la plus importante organisation de renseignement d'Israël et il a enregistré un impressionnant record de succès et quelques échecs spectaculaires tout au long de son passé mouvementé. Parmi ses opérations les plus célèbres figurent celle de l'espion Eli Cohen, qui avait infiltré le gouvernement syrien à haut niveau avant d'être pris et pendu, et celle de Wolfgang Lotz en Égypte, qui y avait découvert des informations sur des programmes de fusées et des scientifiques allemands. Au nombre des autres opérations, on note la capture d'Adolf Eichmann en Argentine en 1960, plusieurs assassinats de terroristes de Septembre noir dans les années 1970, un élément de la «Sale Guerre» en représailles de l'attaque des Jeux Olympiques de Munich, et l'assassinat de Gerald Bull, le scientifique canadien qui travaillait pour l'Irak sur le projet de «Super canon». Les ratés qui entachent le Mossad comprennent le meurtre d'Ahmad Boushiki, un serveur algérien confondu avec le chef de la sécurité de l'OLP, Ali Ahmad Salameh, et la polémique au sujet de l'échec de la sécurité qui a conduit à l'assassinat du Premier ministre Itzhak Rabin en 1995.

Le Mossad est composé de huit divisions. La plus grande, la Division des Collectes, appelée Meluckha, s'occupe des opérations d'espionnage. Cette division est constituée d'une série de bureaux qui gèrent des secteurs géographiques spécifiques. Ces bureaux dirigent des officiers de liaison et leurs agents partout dans le monde. La Division Action Politique et Liaisons (internationales), connue sous le nom de Kaisarut, s'occupe des activités politiques et des liaisons avec d'autres agences de renseignement et nations. Komemiute, la Division des Opérations Spéciales, conduit des actions telles que des opérations paramilitaires et psychologiques, des assassinats et des sabotages. Sa branche opérationnelle est connue sous le nom de Kidon. La Division LAP (Lohamah Psichlogit) est responsable de la propagande, des opérations psychologiques et de la désinformation stratégique. Les 15 bureaux de la Division de la Recherche sont organisés pour s'occuper de régions géographiques spécifiques et pour préparer des rapports quotidiens, hebdomadaires et mensuels. Il existe également un bureau «Nucléaire» qui focalise son attention sur les armes de destruction de massive. Les trois dernières Divisions sont Shicklut, qui est chargée de la surveillance électronique et de l'ELINT/SIGINT, Tayeset, qui est responsable de l'entraînement, et Keshet, qui s'occupe de la surveillance physique et des effractions.

Jusque récemment, le nom du directeur général du Mossad était un secret d'État, auquel il était fait mention uniquement par une initiale, le dernier à avoir été nommé ainsi était simplement connu comme «S». C'est en 1996 que la première annonce publique de la prise de poste d'un nouveau directeur général a été faite, avec la nomination du Général de division Danny Yatom. Plus tard, une série de scandales a secoué le Mossad et a provoqué sa chute. Ephraim Levy lui a succédé jusqu'à ce qu'un remplaçant approprié ait été formé pour le poste. Dans le sillage de la démission, il est probable qu'une réorganisation a eu lieu ainsi qu'une intensification des contrôles.

Au Mossad, les officiers de liaison (ceux qui traitent les agents étrangers) sont appelés Katsas. À tout moment, le Mossad n'en dispose que d'environ 35 opérationnels, contre des milliers dans les autres services de renseignement. Les véritables espions infiltrés dans d'autres nations sont appelés des combattants.

Une des raisons qui permet au Mossad de rester si petit et d'être toujours efficace est l'utilisation des Sayanim, des volontaires juifs du monde entier qui facilitent les opérations par divers moyens. Il y a plusieurs milliers de Sayanim dans le monde, qui apportent leur aide par des tâches telles que la fourniture de locations de voiture sans papiers, d'assistance médicale, d'argent, d'hébergements et ainsi de suite. Ce réservoir de personnes est d'une grande valeur pour les opérations du Mossad dans le monde et libère des ressources pour d'autres usages.

Professions possibles

Combattant/Espion ou agent du Keshet

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Discrétion, Dissimulation, Langues Étrangères, Métier : Contrefaçon & Serrurerie, Photographie, Psychologie, Sciences humaines : Cryptographie : Trouver Objet Caché, Vigilance plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Komemiute/Kidon

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Contacts & Ressources, Discrétion, Explosifs, Imposture, Interroger, Langues Étrangères, Métier : Serrurerie, Se Cacher, Sciences formelles : Chimie, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une autre compétence de combat.

Exemple de personnage

Yigal Shacham

31 ans
Type : Caucasien (Israélien)

Éducation : formation au renseignement du Mossad
Profession : Officier traitant (Katsa)

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Compétences

Baratin	63 %
Bibliothèque	51 %
Conduire automobile	54 %
Contacts & Ressources	51 %
Crédit	54 %
Dissimulation	35 %
Écouter	55 %
Imposture	48 %
Métier	
Informatique	47 %
Négociation	40 %
Persuasion	58 %
Photographie	46 %
Psychologie	71 %
Sciences humaines	
Droit	30 %
Trouver Objet Caché	53 %
Vigilance	47 %

Langues

Anglais	86 %
Hébreu	80 %
Arabe	48 %
Allemand	21 %

Combat

- Armes de poing 63 %
  IMI Jericho 941C 9mm, dégâts 1D10



Service de la Sécurité Générale

(Shin Bet : Sherut ha-Bitachon ha-Klali)

État d'Israël







Date de fondation :
01 avril 1950.

Mission originelle :
Sécurité intérieure d'Israël à l'égard des menaces étrangères et intérieures, contre-espionnage, collecte de renseignements et services de protection.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
À l'intérieur des frontières d'Israël et des territoires occupés.

Quartier Général :
Tel Aviv, Israël.

Effectifs :
Environ 1230

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le Shin Bet est l'agence de sécurité intérieure d'Israël, à peu près l'équivalent du FBI aux États-Unis. Il prête une attention particulière aux activités des groupes nationaux d'extrême-droite et d'extrême-gauche, des ressortissants arabes et des agents de renseignement étrangers. Il utilise un vaste réseau d'informateurs et d'unités sous couverture pour accomplir ses missions. Il est également responsable de la protection des divers bâtiments gouvernementaux, dans le pays comme à l'étranger.

Le Shin Bet est composée de trois divisions opérationnelles : la Division des Affaires Arabes, la Division des Affaires Non-Arabes et la Division de la Sécurité et de la Protection. Les Affaires Arabes s'occupent des mesures d'anti-terroristes et de la subversion politique d'origine arabe. Elle entretient également un index global des terroristes arabes connus. Des détachements de cette division, connus sous le nom de HENZA, ont collaboré avec les renseignements militaires pour contrer des menaces pendant le soulèvement palestinien.

La Division des Affaires Non-Arabes était autrefois divisée en deux branches, l'une traitant des pays communistes et l'autre s'occupant de tous les autres pays. Leurs attributions comprenaient la pénétration des ambassades et des agences de renseignement étrangères opérant en Israël. Elles étaient également responsables des interrogatoires des immigrés venant de derrière le rideau de fer, à la fois pour obtenir des renseignements et pour découvrir des agents essayant de pénétrer en Israël.

La troisième division est celle de la Sécurité et de la Protection. Elle est chargée d'assurer la sécurité des bâtiments gouvernementaux, des ambassades, des centres de recherche et industriels et de la compagnie aérienne El Al.

Le Shin Bet est très estimé comme agence intérieure de sécurité, mais son histoire ne s'est pas faite sans polémiques. Créé en même temps que le Mossad, le Shin Bet devait, en coordination avec le Mossad et le Renseignement Militaire, fournir des services de renseignement au Premier ministre. Au cours des années, le Shin Bet est parvenu à démasquer un certain nombre d'espions étrangers, dont Kurt Sitte, un physicien nucléaire travaillant pour les services tchèques, Aharon Cohen, un analyste et un politicien travaillant pour le KGB, et Israel Beer, un agent de liaison du ministre au Ministère de la Défense et un agent du KGB.

Ces succès ont été quelque peu éclipsés par la brutalité dont a fait preuve la Division des Affaires Arabes du Shin Bet dans son traitement des menaces intérieures arabes. En dépit des pressions publiques et législatives, les allégations répétées de tortures commises par le Shin Bet ont remonté à la surface. La plupart ont été perpétrées contre la population arabe, mais des rapports occasionnels mentionnent que ces procédés ont été employés contre les Israéliens eux-mêmes.

Un scandale a secoué le Shin Bet en 1995 après l'assassinat du Premier ministre Itzhak Rabin. Comme le Mossad, l'organisation a été jugée responsable des échecs du renseignement et de la sécurité. Ceci a conduit à la démission de Karim Gillon, alors à la tête du Shin Bet. À la suite de cet épisode et d'autres scandales, une surveillance accrue a été mise en place et probablement des réorganisations au sein de l'agence.

Professions possibles

Analyste du renseignement (tous Départements)

Bibliothèque, Langues Étrangères, Métier : Informatique, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, plus trois compétences parmi les suivantes : Comptabilité, Culture artistique : Architecture, Criminalistique, Sciences formelles : Chimie, Cryptographie & Physique, Sciences humaines : Anthropologie, Histoire & Science Militaire, et une compétence comme spécialité personnelle.

Agent du renseignement (Affaires Arabes ou Affaires Non-Arabes)

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Contacts & Ressources, Discrétion, Imposture, Interroger, Langues Étrangères, Métier : Pratique de la torture, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une compétence comme spécialité personnelle.

Agent de la Sécurité

Armes à feu : Armes de Poing & Armes automatique, Culture artistique : Architecture, Écouter, Explosifs, Métier : Électricité, Électronique, Mécanique & Serrurerie, Orientation, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Exemple de personnage

Daniel Gazit

32 ans
Type : Caucasien (Israélien)

Éducation : Formation au contre-espionnage de l'Académie du Shin Bet
Profession : Agent du renseignement

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	50

Compétences

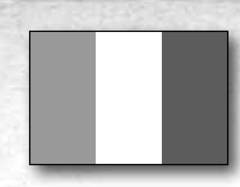
Baratin	58 %
Contacts & Ressources	55 %
Interroger	57 %
Médecine	36 %
Métier	
Pratique de la torture	43 %
Persuasion	68 %
Pharmacologie	42 %
Premiers soins	61 %
Psychologie	78 %
Trouver Objet Caché	69 %
Vigilance	61 %

Langues

Hébreu	85 %
Arabe	69 %
Anglais	42 %

Combat

• Armes de poing 61 %
IMI Jericho 941, dégâts 1D10



Agence de Renseignement et de Sécurité Interne (AISI)
Agence de Renseignement et de Sécurité Externe (AISE)

(Agenzia Informazioni e Sicurezza Interna & Agenzia Informazioni e Sicurezza Esterna)

République italienne



Exemple de personnage

Lorenzo Picone

42 ans
Type : Caucasien (Italien)

Éducation : Diplôme de sciences politiques
Profession : Agent de l'AISI, secteur de la Méditerranéenne orientale

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60%
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Compétences

Baratin	35 %
Contacts & Ressources	40 %
Crédit	30 %
Discrétion	25 %
Métier	
Serrurerie	30 %
Persuasion	40 %
Photographie	35 %
Sciences humaines	
Droit	55 %
Vigilance	49 %

Langues

Italien	70 %
Turc	35 %

Combat

• Armes de poing	30 %
Beretta 92 9mm, dégâts 1D10	

Date de fondation :
2007, nées de la réforme du Service pour les Renseignements et la Sécurité Démocratique (SISDE), du Service pour les Renseignements et la Sécurité Militaire (SISMI) et de la Commission Interministérielle pour les Renseignements et la Sécurité (CESIS).

Mission originelle :
SISDE : Renseignement offensif et contre-espionnage sur le territoire national, collecte et traitement de l'HUMINT, contrôle de la sécurité du personnel, anti-terrorisme, coordination des opérations communes avec la DIA (Direzione Investigativa Antimafia).
SISMI : Renseignement offensif et contre-espionnage à l'étranger, collecte et traitement du SIGINT, anti-terrorisme (première Division), coordination du SIOS (deuxième Division).
CESIS : Coordination politique et contrôle des opérations du SISDE et du SISMI.

Mission actuelle :
AISI : assurée la sécurité du territoire et prévenir de tous risques de menaces extérieures et intérieures sur le sol italien (terrorisme, espionnage, mafia,…)
AISE : assurée le renseignement et les enquêtes à l'étranger sur les risques d'agressions contre l'Italie.

Quartiers Général :
Rome, ministère de l'Intérieur

Effectifs :
Inconnus

Budget annuel :
Inconnu

Histoire/Description

Créés en 1977 pour assainir la structure des services secrets italiens, le SISDE (services secrets civils) et le SISMI (services secrets militaires), surveillés par le «chien de garde politique» qu'est le CESIS, ont échoué dans leur mission. A la place, les pratiques douteuses du passé avaient continué en toute impunité, prouvant une fois pour toutes que depuis 40 ans, le problème majeur au sein des services secrets italiens, n'était pas une question de «services dévoyés», mais un problème de dirigeants ripoux. Ce qui a rendu nécessaire un second nettoyage dans les années 1990.
Les prétendus «services dévoyés» – en fait des services convenables, agissant sur les ordres perfides de politiciens corrompus – étaient tenus pour responsables d'un grand nombre d'activités anticonstitutionnelles entre 1950 et 1990, parmi lesquelles le terrorisme contre des objectifs italiens, l'assassinat politique, le blanchiment d'argent et l'espionnage pour des groupes non-gouvernementaux.
De leurs parents déshonorés, SID et SIFAR, le SISMI et le SISDE avaient également hérité du réseau Gladio, un groupe paramilitaire clandestin datant de la fin des années 1940 et supposé compter jusqu'à 15000 hommes (plus vraisemblablement seulement quelques centaines, le décompte ayant été gonflé pour justifier des dépenses excessives). Créé avec les fonds américains en tant qu'élément du programme «Stay-Behind» pour l'opposition au communisme, Gladio a été abondamment utilisé lors des activités anticonstitutionnelles mentionnées plus haut et a finalement été démantelé en 1992.
Le nettoyage définitif des services a débuté vers 1992. Par la modification de la loi de 1977 à l'origine de la création du SISMI et du SISDE, leurs pouvoirs précédemment sans contrôle ont été limités. En particulier, les dirigeants du SISDE et du SISMI doivent maintenant effectuer des rapports réguliers au chef de l'État, dorénavant la plus haute autorité en matière de classification et de diffusion. Un CESIS remanié doublait ce contrôle. Des limitations ont également été introduites en matière de vie privée, pour revenir sur l'attitude passée qui consistait à ouvrir des dossiers secrets à la moindre provocation. Pendant la première moitié des années 1980, cette pratique a conduit à ficher 25% de la population italienne dans les dossiers du SISDE.
Alors que le recrutement des agents de renseignement ne faisait pas l'objet de règles particulières, le fait d'être employé par le SISDE ou le SISMI n'était plus une circonstance atténuante pour les criminels, ce qui avait neutralisé efficacement la fonction de «sortie de secours» que fournissaient ces services aux grands criminels arrêtés. En matière de crime organisé, les agents du SISDE devaient un appui total à la DIA (Direzione Investigativa Antimafia, la Direction d'investigation coordonnant toutes les opérations relatives à la Mafia).
La deuxième Division du SISMI était également connue sous le nom de SIOS (Servizio Informazioni Operative e Situazione, le Service de renseignement opérationnel et de situation) et elle était divisée en trois branches, une pour chacune des armées : Air,

Mer et Terre. Le SIOS disposait d'un bureau dans chaque base, port et aéroport italiens importants et il utilisait autant des officiers que des carabiniers. Les agents du contre-espionnage étaient strictement sélectionnés dans les rangs du corps des Carabinieri (voir l'agence italienne suivante).

Le 03 août 2007, une loi réformant les agences de renseignement donne naissance à l'AISI et à l'AISE.

L'AISI a pour but d'assurer la sécurité territoriale de toutes menaces intérieures et extérieures, mais ses champs d'application et d'investigation ne s'arrête qu'aux frontières du pays. En plus d'effectuer des missions de contre-espionnage et de lutte sur les risques d'attentats sur le sol italien, l'Agence a également pour mission la surveillance de groupes subversifs et radicaux qui peuvent menacer la sécurité du pays et du gouvernement.

L'AISE a pour mission de rechercher et d'enquêter sur le sol étranger, tout ce qui peut menacer les intérêts italiens en particulier son territoire, ses ambassades et ses consulats. Même si certaines des missions qui sont affectées à l'AISE ne sont pas officielles, il va de soit que l'agence peut effectuer des opérations d'infiltration et d'espionnage pour le compte du gouvernement italien.

Ces 2 agences sont sous le contrôle du Département du Renseignement pour la sécurité créé pour l'occasion en 2007 également.

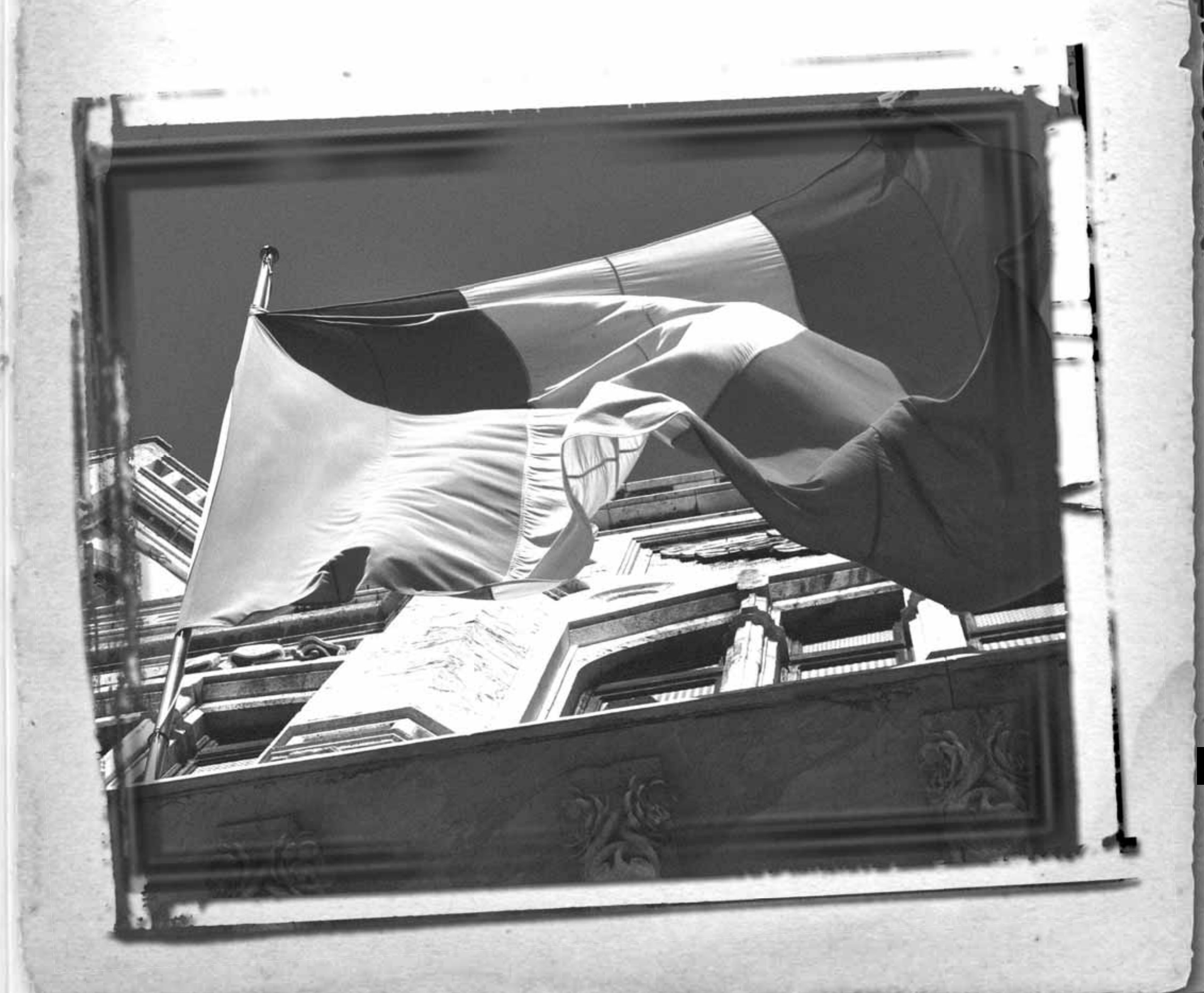
Profession possible

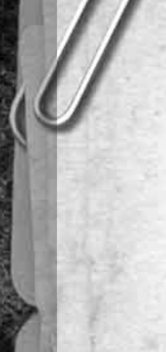
Agent de renseignement de l'AISI / AISE

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Contacts & Ressources, Crédit, Discrétion, Persuasion, Sciences humaines : Droit, Vigilance plus trois autres compétences parmi les suivantes : Bibliothèque, Corps à corps : Arts martiaux, Cryptographie, Écouter, Imposture, Interroger, Langues Étrangères, Métier : Électronique, Informatique & Serrurerie, Photographie, Sciences humaines : Cryptographie.

Agents du contre-espionnage de l'AISI

Voir les modèles des Carabiniers ci-après.







Corps des Carabiniers, Organisation Spéciale

(Arma dei Carabinieri - Organizzazione Speciale)

République italienne



Exemple de personnage

Felice Gavassi

30 ans
Type : Caucasien (Italien)

Éducation : Scuola dell'Arma, Torino
Profession : Commandant d'équipe du CCTPA

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

Bibliothèque	35 %
Conduire automobile	30 %
Contacts & Ressources	35 %
Crédit	40 %
Culture artistique	20 %
Métier	
Contrefaçon	30 %
Photographie	30 %
Sciences humaines	
Archéologie	20 %
Droit	35 %
Histoire	40 %
Trouver Objet Caché	50 %
Vigilance	43 %

Langues

Italien	65 %
Anglais	45 %
Latin	15 %

Combat

• Bagarre	40 %
• Judo	35 %
• Armes de poing	40 %

Beretta 92 9mm, dégâts : 1D10

Date de fondation :
1969-70, par une série de lois séparées complétant la fondation originale par décret royal du 13 juin 1814

Mission originelle :
Assister l'Organisation Territoriale des Carabiniers dans ses fonctions d'application de la loi en fournissant services spécialisés et soutien.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Application de la loi à l'intérieur des frontières nationales en temps de paix. Formation des officiers d'application de la loi grâce à un réseau d'académies (Scuole dell'Arma). Missions de contre-espionnage.

Quartier Général :
Comando Generale dell'Arma dei Carabinieri, Rome.

Effectifs :
Environ 27 000.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Les *Carabinieri Reali* (carabiniers royaux) ont été créés pour former un corps d'armée d'élite de grande envergure par sélection soigneuse des «meilleurs et plus loyaux éléments» de l'armée de Savoie (1814). Après l'unification italienne (1861), les Carabiniers sont devenus la principale entité de maintien de l'ordre du pays, une fonction qu'ils ont conservée jusqu'à aujourd'hui. Depuis 1946, les *Carabinieri Reali* sont devenus l'*Arma dei Carabinieri*, le Corps des Carabiniers.

En temps de paix, les Carabiniers font d'une façon générale appliquer la loi, tout en faisant fonction de police militaire et de gardes-frontières : ces missions sont assurées par l'Organisation Territoriale (OT), qui compte actuellement 86000 hommes dans 516 compagnies réparties dans 7000 bases locales. La structure de l'OT conserve toutes les caractéristiques militaires originales des Carabiniers, y compris la présence dans ses effectifs d'une unité parachutiste (Battaglione Tuscania) et d'une unité blindée.

L'*Organisation Spéciale* rassemble sous la même bannière une série de Commandements et de Groupes indépendants, créés pour élargir la juridiction de base de la force ; les candidats doivent habituellement suivre une formation spécialisée avant d'être incorporés dans l'OS. Les unités de l'OS peuvent mener directement des enquêtes ou bien assister d'autres organismes gouvernementaux italiens (OT & AISI), fournir des données, des conseillers, des techniciens... Les Commandements et les «Directions» agissent comme des entités de coordination centralisées, alors que les «Nuclei» et les Groupes sont des unités plus petites, détachées auprès des administrations locales ou, agissant indépendamment.

Direzione Centrale per i Servizi Antidroga (DCSA) : la Direction Centrale des Services Anti-stupéfiants coordonne les opérations anti-narcotiques et les activités inter-forces nationales et internationales.

Comando Carabinieri Antisofisticazioni e Sanità : le Commandement de Répression des Fraudes et de la Santé couvre, par l'intermédiaire des NAS (Nuclei Antisofisticazioni e Sanità, 32 équipes d'intervention locales indépendantes), les crimes contre la santé publique, y compris les négligences médicales.

Nucleo Operativo Ecologico dei Carabinieri (NOE) : la Cellule Écologique Opérationnelle fait respecter les lois protégeant l'environnement ; elle prévient et réprime les infractions aux réglementations antipollution, à la sécurité du travail et aux normes d'exploitation minière et de construction.

Comando Carabinieri Ministero Affari Esteri : un Commandement détaché auprès du Ministère des Affaires Étrangères qui s'occupe de l'application de la loi dans les ambassades italiennes et apporte un service de soutien aux citoyens italiens à l'étranger.

Comando Carabinieri Tutela Patrimonio Artistico (CCTPA) : l'Italie compte environ 50% du patrimoine artistique mondial (source UNESCO) ; le CCTPA (Commandement pour la Protection du Patrimoine Artistique) – articulé en huit sections régionales – s'occupe des vols, de la contrefaçon, de la contrebande et de la restitution des objets d'art et des antiquités. Il contrôle les ventes aux enchères et les expositions en Italie et à l'étranger.

Centro Carabinieri Investigazioni Scientifiche (CCIS) : le Centre des Investigations Scientifiques couvre tout depuis la criminologie moderne (y compris le profilage psychologique) jusqu'à l'application des lois informatiques. Il est organisé en deux

branches, l'une couvrant l'Italie du Nord (CCIS de Parme) et l'autre l'Italie du Sud (CCIS de Messine).

Comando Carabinieri Banca d'Italia : ce commandement est détaché auprès de la Banque d'Italie pour mettre en œuvre les lois sur la sécurité et la contrefaçon.

Comando Carabinieri Ministero per il coordinamento delle Politiche Agricole, Alimentari e Forestali : cette branche s'occupe d'alimentaire, d'agriculture et de vie sauvage.

Raggruppamento Operativo Speciale (ROS) : cette unité spéciale d'investigation s'occupe de terrorisme, du crime organisé et des enlèvements.

Gruppo d'Intervento Speciale (GIS) : groupe «d'Intervention Spéciale» 24h/24, pour une réaction ultra-rapide dans des situations non-conventionnelles hors de la compétence du ROS.

Le ROS et le GIS sont tous les deux couverts par un texte de loi garantissant un haut niveau de secret.

Centro Elicotteri Carabinieri : s'occupe de la surveillance et de l'appui aériens. Il comporte 13 unités locales dotées de plus de cent hélicoptères.

Servizio Navale : 162 unités navales patrouillent le long des côtes de l'Italie et dans ses eaux territoriales.

Servizio Cinofili : le service cynophile, il entretient des centres d'entraînement canin.
Sous le contrôle de l'OS tombent également les trois principales «unités annexes» des Carabiniers : le Reggimento Carabinieri a Cavallo (une unité de cavalerie récemment réaffectée aux opérations de reconnaissance dans les régions sauvages), la Coordination des Équipes Sportives et la Musique du Corps des Carabiniers.

Profession possible

Suite à leur formation de base, tous les Carabiniers sont supposés posséder les compétences suivantes : Armes à feu : Arme de Poing, Conduire Automobile, Corps à corps : Arts martiaux, Crédit, Sciences humaines : Droit.

Officier du NAS/NOE

Bibliothèque, Sciences formelles : Chimie, Trouver Objet Caché, plus trois compétences parmi les suivantes : Criminalistique, Culture artistique : Architecture, Médecine, Métier : Informatique, Orientation, Photographie, Sciences de la terre : Géologie, Sciences de la vie : Biologie, Botanique, Histoire naturelle, Pharmacologie & Zoologie, Sciences formelles : Chimie.

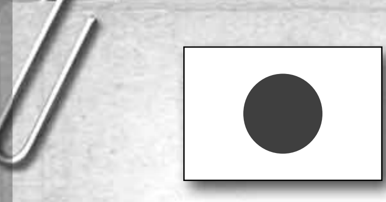
Officier du CCTPA

Bibliothèque, Contacts & Ressources, Culture artistique, Langue Étrangère : Latin, Métier : Contrefaçon, Photographie, Sciences humaines : Archéologie & Histoire, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Officier de GIS

Armes à feu : Armes de poing, Armes automatiques & Armes d'épaules, Athlétisme, Discrétion, Nager, Parachutisme, Se Cacher, plus deux compétences parmi les suivantes : Armes blanches : Armes de mêlée, Explosifs, Piloter : Hélicoptère, Plongée sous-marine, Sciences humaines : Science Militaire

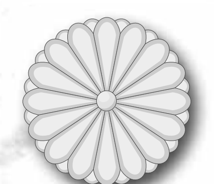




Agence d'Investigation sur la Sécurité Publique (AISP)

(Koancho)

Japon



Date de fondation :
21 juillet 1952.

Mission originelle :
Contrôle et collecte de renseignements sur les organisations subversives, activités de contre-espionnage et maintien de la sécurité publique.

Mission actuelle :
Identique.

Juridiction :
L'investigation et la surveillance de toute organisation qui menace de perturber le système démocratique garanti par la Constitution japonaise et la prise de mesures contre ces organisations dans les cas les plus extrêmes.

Quartier Général :
Tokyo (Complexe de Bureaux du Gouvernement Central N° 6-A, siège du ministère de la Justice). En outre, huit Bureaux Régionaux d'Investigation sur la Sécurité Publique et quarante-trois Offices préfectoraux d'Investigation sur la Sécurité Publique, répartis à travers le pays, servent d'agences opérationnelles.

Effectifs :
Environ 1800.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Parfois désigné par le nom d'Organisation d'Investigation sur la Sécurité Publique, l'AISP est peu connue, même de la population japonaise. C'est pourtant la principale agence de coordination des affaires de sécurité nationale, d'origine étrangères comme intérieures. L'AISP fait partie du Ministère de la Justice et a remplacé le Bureau Spécial d'Investigation le jour même où la Loi de prévention des activités subversives est entrée en vigueur. En vertu de cette loi, l'AISP est autorisée à défendre et à préserver le système démocratique du Japon contre les éléments subversifs. Ces dits éléments prennent habituellement la forme de groupes communistes, socialistes et travaillistes, d'organisations terroristes d'extrême-gauche, comme l'Armée Rouge, et, plus récemment, de nouveaux groupes religieux. La principale activité de l'AISP est de contrôler et collecter des renseignements, tout en partageant ces informations avec les agences qui pourront en faire le meilleur usage (l'Agence de Police Nationale, les Renseignements militaires, etc.).
Cependant, l'AISP a également le pouvoir de prendre des mesures de contrôle partiel d'organisations. Des mesures qui peuvent aller de la limitation de la participation du groupe à des activités particulières jusqu'à la dissolution totale de l'entité. Ces pouvoirs exigent une requête auprès de la Commission d'Examen de la Sécurité Publique (CESP), qui ne les accorde que rarement. L'agence ne dispose pas de pouvoirs de contrainte officiels, comme le droit de saisir des preuves ou de perquisitionner des immeubles, et opère donc souvent en relation avec l'Agence de Police Nationale.
Les agents sont sélectionnés au vu des résultats d'examens. Posséder les compétences requises joue également un rôle majeur, en particulier, la connaissance de langues étrangères est un avantage. L'agence dispense de considérables formations en interne, dont l'apprentissage des langues, l'analyse statistique, la comptabilité et autres compétences d'investigation. Il existe trois divisions principales : investigations, analyse de données et organisation. Les agents prometteurs peuvent être envoyés pour des échanges de six mois au Royaume-Uni ou aux États-Unis pour des formations et des exercices inter-agences. Quelques agents travaillent à l'étranger, via le ministère des Affaires Étrangères, et sont généralement attachés aux ambassades. La grande majorité des agents n'a pas besoin, et ne reçoit pas, d'entraînement au combat.
L'agence trouve ses origines dans les manœuvres anticommunistes des années 1950. Inquiets que le Japon devienne victime du communisme, les États-Unis l'ont aidé en formant «l'organisation» qui infiltrerait et désorganiserait les groupuscules de gauche. L'AISP est la plus ancienne – et la plus officielle – d'entre elles. Elle a de nombreux contacts avec des «organisations» moins officielles, voire criminelles, de droite et ultra-nationalistes ; elle exerce même une influence considérable sur elles. Bien qu'elle ne puisse pas agir officiellement contre les groupes subversifs sans la (presque jamais accordée) autorisation de la CESP, elle possède une confortable marge de manœuvre en s'engageant dans une agitation non-officielle.
Le gouvernement japonais se libérant de sa pesante dépendance vis-à-vis des États-Unis pour le renseignement, il est probable que l'AISP et les autres services de renseignements se développeront dans un futur proche.

Professions possibles

Analyste du renseignement de l'AISP

Bibliothèque, Contacts & Ressources, Langues Étrangères, Métier : Informatique, Persuasion, Sciences formelles : Mathématiques, Trouver Objet Caché, plus trois compétences parmi les suivantes : Comptabilité, Électronique, Psychologie, Sciences formelles : Chimie & Cryptographie, Sciences humaines : Droit, Histoire & Anthropologie plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Enquêteur de l'AISP

Baratin, Contacts & Ressources, Écouter, Interroger, Langues Étrangères, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, plus trois compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes de Poing, Comptabilité, Corps à corps : Arts martiaux, Culture artistique : Jouer la comédie, Imposture, Métier : Électronique & Informatique plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Exemple de personnage

Shigeno Mayumi

27 ans
Type : Japonais

Éducation : Maîtrise de psychologie, Université de Kyushu
Profession : Enquêteur de l'AISP (sous couverture, spécialisé dans l'infiltration des nouvelles religions)

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	70

Compétences

Baratin	41 %
Contacts & Ressources	29 %
Culture artistique	
Jouer la comédie	23 %
Écouter	38 %
Psychanalyse	18 %
Psychologie	63 %
Sciences humaines	
Droit	35 %
Sciences occultes	29 %
Trouver Objet Caché	37 %
Vigilance	51 %

Langues

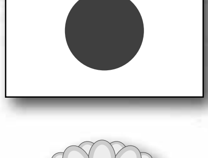
Japonais	95 %
Anglais	50 %
Russe	11 %

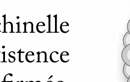
Combat

• Bagarre	54 %
• Judo	23 %

Équipe Spéciale d'Intervention de l'Agence de Police Nationale (ESI)

Japon





Date de fondation :
Les équipes de Tokyo et d'Osaka ont été créées fin 1977. Les autres ont été créées le 1er avril 1996. Existence officiellement admise le 8 mai 1996.

Mission originelle :
Traiter les incidents terroristes et les situations de sauvetage d'urgence. Comme les ESI font partie des sections de la Police anti-émeute, elles peuvent être appelées pour prêter main-forte dans des situations d'émeute. Elles coordonnent et fournissent également un appui à la Police de la Sécurité pour la protection des dignitaires nationaux et étrangers.

Mission actuelle :
Identique.

Juridiction :
Pouvoirs de police normaux à l'intérieur de leur préfecture ou de leur secteur métropolitain ; autorisées à s'engager dans des actions dans tout le pays si leur assistance est requise.

Quartier Général :
Il existe des équipes distinctes au sein des départements de la Police métropolitaine de Tokyo et d'Osaka et dans les départements de la Police préfectorale d'Hokkaido, de Chiba, de Kanagawa, d'Aichi et de Fukuoka. Les équipes peuvent se coordonner et coopérer si nécessaire.

Effectifs :
Environ 250

Budget annuel :
Inconnu

Histoire/Description

Les Équipes Spéciales d'Intervention ont été créées après le détournement d'un vol de la Japan Airlines par un groupe de terroristes de l'Armée Rouge japonaise en 1977. À cette époque, le Japon ne disposait pas d'une force de police spécialement entraînée aux situations de terrorisme ou de prise d'otages. Les nombreux agissements de l'Armée Rouge et les autres incidents de cette période ont mis en évidence le besoin d'une force spécialisée. Les ESI ont d'abord été créées dans le secteur métropolitain de Tokyo, puis ont été étendues à Osaka et, récemment, aux autres régions importantes du pays. Aujourd'hui, il existe une ESI susceptible d'intervenir dans un court délai à n'importe quel endroit du Japon, à l'exception d'Okinawa et d'autres îles isolées. C'était un secret de polichinelle pendant presque vingt ans, mais leur existence a récemment été officiellement confirmée. Toutefois, les membres d'une ESI n'admettront en général que leur appartenance à la Police anti-émeute, à laquelle ils sont officiellement rattachés.

Ces membres sont hautement entraînés et disciplinés. Ils peuvent être considérés comme équivalents aux agents des Équipes de Sauvetage d'Otages du FBI, mais avec une formation plus étendue dans le contrôle des émeutes, dans le type de sécurité assuré par les Services Secrets et dans les situations de sauvetage d'urgence (comme les tremblements de terre et les attaques aux gaz empoisonnés). Ils bénéficient également d'une formation HAZMAT de base. Ils sont principalement issus de la Police anti-émeute, qui est réputée pour son niveau élevé de discipline. Lorsqu'ils intègrent les ESI, les policiers doivent être âgés de 25 ans ou moins et doivent être expérimentés en judo et au kendo. Du fait des penchants politiques de l'Agence de Police Nationale, les candidats les plus conservateurs, voire même de droite, seront les plus susceptibles d'être admis dans cette unité d'élite. Après la prise de l'ambassade du Japon à Lima, au Pérou, l'APN a laissé entendre que les ESI pourraient être déployées à l'étranger dans des situations similaires de menaces envers des citoyens japonais.

Profession possible

Policier d'une Équipe Spéciale d'Intervention

Armes à feu : Armes de Poing & Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps : Arts Martiaux, Discrétion, Écouter, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une compétence parmi les suivantes : Armes à feu : Armes de Chasse & Armes d'épaule, Premiers Soins.

Exemple de personnage

Lieutenant Yasunori Nishiyama

30 ans
Type : Japonais

Éducation : Académie de la Police Nationale
Profession : Officier de l'ESI

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	62 %
Discrétion	65 %
Écouter	43 %
Se cacher	45 %
Trouver Objet Caché	49 %
Vigilance	68 %

Langues

Japonais	70 %
Anglais	25 %

Combat

• Bagarre	74 %
• Karaté	60 %
• Armes blanches	62 %
Tonfa - Dégâts 1D6+1 + impact	
• Armes de poing	62 %
Sig-Sauer P245, dégâts 1D10+2	
• Armes automatiques	58 %
Heckler & Koch UMP, dégâts 1D10+1	



Département du Renseignement Général

(Dairat al Mukhabarat)

Royaume hachémite de Jordanie



Date de fondation :
1958

Mission originelle :
Sécurité intérieure et collecte et analyse de renseignements.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
N'importe où en Jordanie, plus opérations à l'étranger.

Quartier Général :
Amman.

Effectifs :
Environ 5000

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le Département du Renseignement Général (également connu sous le nom de DIG ou par son nom arabe, Mukhabarat) est l'une des armes de sécurité les plus importantes du gouvernement jordanien. C'est une agence civile chargée de la collecte de renseignements à l'intérieur comme à l'extérieur des frontières, avec des responsabilités étendues en matière de sécurité intérieure. Depuis son indépendance aux dépens de la Grande-Bretagne à la fin de la Seconde Guerre mondiale, l'histoire de la Jordanie a été turbulente. Les âpres conflits du Moyen-Orient ont souvent frappé la nation de plein fouet, posant d'importants problèmes de sécurité et entraînant à l'occasion des périodes de loi martiale. Dans cet environnement instable, le maintien de capacités de renseignement efficaces est essentiel.

Le DIG a un certain nombre de secteurs de responsabilités. Il doit étroitement observer tout développement potentiellement menaçant des états voisins. Il doit exécuter un contre-espionnage efficace contre les agents étrangers. Enfin, il doit surveiller les activités subversives qui constituent une menace pour la sécurité au sein de la population elle-même. Beaucoup de ces efforts sont dirigés contre l'importante minorité palestinienne. En 1970, l'OLP a essayé de renverser le royaume et a déclenché une sanglante lutte interne pour le pouvoir : les souvenirs de cette époque sont encore dans les mémoires. Les mouvements islamiques fondamentalistes sont également étroitement surveillés.

Bien que la réputation de la Jordanie en matière d'abus commis par les agences de sécurité soit meilleure que chez nombre de ses voisins, le DIG exerce encore un pouvoir considérable en comparaison des pays occidentaux. Ceux qui sont considérés comme des menaces pour la sécurité nationale sont traités avec promptitude et sévérité. En temps de crise, ou si la loi martiale est déclarée, les pouvoirs et les activités du DIG seront considérablement accrus.

Professions possibles

Analyste du renseignement du DIG

Bibliothèque, Langue Étrangère, Métier : Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché, +2 compétences parmi les suivantes : Chimie, Comptabilité, Écouter, Métier : Électronique, Psychologie, Sciences formelles : Physique, Sciences humaines : Anthropologie, Droit & Science militaire, + une compétence supplémentaire comme spécialité personnelle.

Officier du contre-espionnage du DIG

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Contacts & Ressources, Interroger, Langue Étrangère, Métier : Informatique, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Policier secret du DIG

Armes à feu : Armes de Poing, Conduire Automobile, Contacts & Ressources, Corps à corps : Bagarre, Écouter, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance +1 compétence parmi les suivantes : Criminalistique, Langue Étrangère, Métier : Informatique, Sciences de la vie : Pharmacologie.

Exemple de personnage

Hassan al Hejaz

35 ans
Type : Arabe

Éducation : Maîtrise de gestion internationale
Profession : Analyste du renseignement du DIG

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	75

Compétences

Bibliothèque	68 %
Métier	
Informatique	40 %
Persuasion	52 %
Psychologie	72 %
Sciences humaines	
Droit	56 %
Histoire	52 %
Sciences occultes	47 %
Trouver Objet Caché	39 %
Vigilance	41 %

Langues

Arabe	78 %
Anglais	58 %
Français	19 %

Combat

• Bagarre	62 %
• Armes de poing	48 %

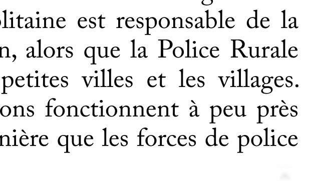
Beretta 92 9mm, dégâts 1D10

Force de Sécurité Publique

(Dairat al Mukhabarat)

Royaume hachémite de Jordanie







Date de fondation :
1956.

Mission originelle :
Faire respecter la loi et maintenir l'ordre.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
N'importe où en Jordanie.

Quartier Général :
Amman.

Effectifs :
Environ 3500.

Budget Annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

La Force de Sécurité Publique (FSP) est le service de police intérieure de la Jordanie. Elle fonctionne aux niveaux national, régional et local.

Après avoir gagné son indépendance aux dépens de la Grande-Bretagne, après la Seconde Guerre mondiale, la sécurité de la Jordanie a été confiée à la Légion Arabe, qui servait à la fois de force militaire et de force de police. En 1956 la Légion a été scindée en plusieurs parties. La branche chargée de l'application de la loi a été séparée pour former la Force de Sécurité Publique. Quoiqu'elle soit toujours sujette au contrôle militaire en temps de crise ou pendant la loi martiale, la FSP s'est rapidement imposée comme une agence indépendante. Elle a gagné une réputation d'efficacité et de professionnalisme.

La FSP est divisée en trois contingents. La Police Métropolitaine est responsable de la capitale Amman, alors que la Police Rurale garde les plus petites villes et les villages. Ces deux divisions fonctionnent à peu près de la même manière que les forces de police européennes.

La troisième division est la Police du Désert, qui garde les vastes étendues sans route des déserts jordaniens. Ses rangs sont constitués par des tribus bédouines et ils portent des vêtements arabes traditionnels au lieu d'uniformes modernes. Ils utilisent encore les patrouilles montées sur des chameaux pour couvrir les régions les plus éloignées, bien qu'elles soient renforcées par des moyens de communications modernes, des systèmes de navigations GPS, des véhicules 4x4 et des hélicoptères. Même si peu de gens vivent dans ces régions désolées, la Police du Désert reste occupée avec les trafiquants d'armes et de drogue.

Professions possibles

Détective de la Police Métropolitaine/ Département des Enquêtes Criminelles

Armes à feu : Armes de Poing, Conduire Automobile, Contacts & ressources, Écouter, Interroger, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance +1 compétence parmi les suivantes : Comptabilité, Criminologie, Informatique, Langue Étrangère, Pharmacologie.

Police du Désert

Armes à feu : Armes automatique, Discrétion, Équitation, Orientation, Pister, Premiers Soins, Sciences de la vie : Histoire naturelle, Se Cacher, Survie, Trouver Objet Caché, Vigilance.



Exemple de personnage

Azzam Kalil al Fahd

37 ans
Type : Arabe

Éducation : Licence de criminologie
Profession : Détective, Département des Enquêtes Criminelles de la Police Métropolitaine

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Conduire automobile	34 %
Contacts & Ressources	55 %
Criminalistique	43 %
Écouter	73 %
Interroger	41 %
Persuasion	76 %
Psychologie	67 %
Sciences de la vie	
Pharmacologie	67 %
Sciences humaines	
Droit	44 %
Trouver Objet Caché	56 %
Vigilance	41 %

Langues

Arabe	65 %
Anglais	22 %

Combat

• Bagarre	73 %
• Armes de poing	73 %

Beretta 92 9mm, dégâts 1D10



Force de Police Spéciale

Royaume hachémite de Jordanie



Exemple de personnage

Abdullah Munir al Fasil

29 ans
Type : Arabe

Éducation : Maîtrise d'application de la loi
Profession : Enquêteur de police de la FPS

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Baratin	42 %
Contacts & Ressources	67 %
Criminalistique	35 %
Interroger	48 %
Métier	
Informatique	21 %
Persuasion	51 %
Psychologie	56 %
Sciences humaines	
Droit	41 %
Histoire	38 %
Sciences occultes	19 %
Trouver Objet Caché	55 %
Vigilance	60 %

Langues

Arabe	75 %
Anglais	44 %
Français	26 %
Persan	18 %

Combat

• Armes de poing	64 %
Sig-Sauer P254, dégâts 1D10+2	

Date de fondation :
1971.

Mission originelle :
Protéger contre les activités terroristes.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
N'importe où en Jordanie.

Quartier Général :
Amman.

Effectifs :
Environ 900

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Après la guerre israélo-arabe de 1967, la montée de l'activité terroriste au Moyen-Orient a constitué une sérieuse menace pour la sécurité des nations de la région. En raison de ces troubles, la Force de Police Spéciale jordanienne a été créée pour former une agence spécialisée dans la lutte anti-terroriste, opérant comme une unité sœur de la FSP au sein de la Direction de la Sécurité Publique. La FPS maintient des liens étroits avec d'autres agences anti-terroristes dans le monde entier, partageant des renseignements et des techniques opérationnelles. Elle surveille de près les organisations les plus actives en Jordanie et des nations environnantes. Elle possède également un Groupe d'Intervention d'Urgence, qui est une unité paramilitaire d'élite d'opérations spéciales.

Professions possibles

Enquêteur de police de la FPS

Armes à feu : Armes de Poing, Contacts & Ressources, Criminalistique, Langue Étrangère, Interroger, Métier : Informatique, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Groupe d'Intervention d'Urgence de la FPS

Athlétisme, Discrétion, Écouter, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance + deux compétences d'arme.



Service de Renseignement Libyen

(Jamahiriya el Mukhabarat)

Grande Jamahiriya arabe libyenne populaire socialiste

Date de fondation : 11 décembre 1969.

Mission originelle :
Permettre au gouvernement libyen de poursuivre sa lutte pour la liberté révolutionnaire et s'assurer que ces libertés ne sont pas menacées.

Mission actuelle :
Fournir l'appui matériel, moral et politique à toute révolution de libération dans le monde tout en assurant la sécurité de la Jamahirya (l'État des masses).

Juridiction : Le monde entier.

Quartier Général : Immeuble Abu Saleem, Tripoli.

Effectifs :
Ils sont estimés à environ 45000 agents en activité dans le monde entier, mais le chiffre de 6500 est plus réaliste.

Budget annuel : Estimé à 200 millions de dollars.

Histoire/Description

Le *Jamahiriya el Mukhabarat* a été créé dans les mois qui ont suivi la prise du pouvoir par le leader révolutionnaire formé par les Britanniques, le colonel Mu'ammar Ibn Abi al-Minyar al-Kadhafi. Aujourd'hui, le *Jamahiriya el Mukhabarat* est l'une des plus importantes agences de sécurité du monde depuis qu'il a publiquement dépensé des sommes d'argent considérables afin d'encourager des révolutions dans d'autres pays et de soutenir des mouvements révolutionnaires comme l'OLP, l'IRA, et les Brigades Rouges. En plus de ces groupes, le *Jamahiriya el Mukhabarat* a aidé le groupe basque ETA, les indépendantistes musulmans aux Philippines, des groupes terroristes à Cuba, au Venezuela et dans d'autres pays d'Amérique latine, ainsi que le mouvement de libération des Iles Canaries.

Malheureusement un comportement aussi ostensible a souvent désigné le *Jamahiriya el Mukhabarat* comme bouc émissaire pour des actions terroristes perpétrées contre des nations occidentales comme l'Amérique et le Royaume-Uni. Il y a des indices révélateurs qui lient le Mossad à certaines opérations «libyennes» comme l'explosion du vol PanAm 103 et la destruction de la discothèque « La Belle » à Berlin-Ouest où deux militaires américains ont été tués en 1986. Dans les deux cas, un poste de transmission secret établi par le Mossad à Tripoli a été utilisé pour transmettre des messages «mission accomplie» qui ont orienté les soupçons vers la Libye alors que l'Iran était un coupable plus vraisemblable.

Au départ, le *Jamahiriya el Mukhabarat* a été conçu sur le modèle du SIS britannique car c'était l'agence avec laquelle le colonel Mu'ammar Ibn Abi al-Minyar al-Kadhafi était le plus familier, mais avec la nomination du capitaine Abdullah al-Hijaazi à la tête du *Jamahiriya el Mukhabarat* en 1973, il a subi une période de restructuration qui a vu le service prendre conseil auprès de sources aussi diverses que la CIA, le SAVAK iranien, le KGB, plusieurs autres États arabes et le Ministerium für Staatssicherheit (MfS) est-allemand ou Stasi.

En fin de compte, le modèle que le capitaine Abdullah al-Hijaazi a choisi était celui de la Stasi et un grand nombre d'agents de la Stasi étaient en poste à Tripoli comme conseillers lorsque le *Jamahiriya el Mukhabarat* a été restructuré. Dans le nouveau modèle les contrôleurs des agents étrangers n'opèrent pas dans les pays cible mais depuis leur base en Libye.

Durant toutes les années 1970, le KGB et le GRU semblaient heureux de leurs relations avec le *Jamahiriya el Mukhabarat*, mais vers la fin des années 70 le KGB a commencé à se sentir embarrassé par certaines des opérations dans lesquelles le *Jamahiriya el Mukhabarat* était impliqué et il a entamé un retrait progressif de ses investissements et de ses services. Il a été suivi par le GRU qui a cessé de fournir des informations et du matériel en 1983. On pense que la raison de ce refroidissement des relations était l'alliance que le *Jamahiriya el Mukhabarat* avait formée avec les services secrets syriens en 1977.

Il semblerait qu'aujourd'hui la majeure partie des efforts du *Jamahiriya el Mukhabarat* ne porte pas sur la collecte de renseignements, tâche pour laquelle il était déplorablement inepte, mais dans la surveillance du comportement des citoyens libyens. Les missions de renseignements qui ont été organisées ont été normalement compromises par des services de sécurité comme la CIA, le Mossad ou le SIS. L'opération de la sécurité libyenne la plus réussie était jusqu'ici la série d'espions qui avait été installée pour observer les forces armées égyptiennes dans les années 80 et qui était dirigée Amer Abu-Zeid à partir d'un magasin de tapis du Caire.

Il est certain que le *Jamahiriya el Mukhabarat* est célèbre pour avoir identifié et réprimé les «chiens errants» (les dissidents libyens) à l'intérieur comme à l'étranger. Durant les 20 dernières années, il a été responsable de la disparition, de l'exécution sans jugement et du retour forcé au pays de plus de 650 Libyens dans des pays comme les États-Unis, le Royaume-Uni, l'Italie, l'Allemagne, l'Afrique du Sud, l'Espagne et la France. Pour ces raisons le *Jamahiriya el Mukhabarat* est traité en paria par les services de sécurité les plus établis et les plus traditionnels du globe. Ceci a conduit en retour une grande partie des membres du *Jamahiriya el Mukhabarat* à adopter une attitude je-m'en-foutiste.

Professions possibles

Officier traitant

Armes à feu : Armes de Poing, Armes blanches : Armes de mêlée, Baratin, Écouter, Langue Étrangère, Métier : informatique, Négociation, Parler Arabe, Persuasion, Photographie, Psychologie, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance + trois autres compétences.

«Traqueur de chiens»

Armes à feu : Armes de Poing & Armes automatiques, Armes blanches : Armes de mêlée, Baratin, Contacts & Ressources, Corps à corps: Arts martiaux, Discrétion, Écouter, Interroger, Langue Étrangère, Parler Arabe, Persuasion, Psychologie, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance + deux autres compétences.



Exemple de personnage

Ziyad al-Ghawi

28 ans
Type : Berbère libyen.

Éducation : Étudiant en langue à l'université al-Kadhafi, Misratah.
Profession : «Traqueur de chiens»

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	20	Connaissance	99%
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	75

Compétences

Baratin	40 %
Contacts & Ressources	51 %
Discrétion	43 %
Écouter	45 %
Interroger	72 %
Persuasion	36 %
Plongée sous-marine	47 %
Psychologie	36 %
Sciences de la vie	
Pharmacologie	42 %
Se cacher	40 %
Trouver Objet Caché	48 %
Vigilance	57 %

Langues

Arabe	99 %
Berbère	85 %
Italien	51 %

Combat

• Bagarre	50 %
• Close combat	43 %
• Armes blanches	50 %
Poignard Commando, dégâts 1D4+2 + impact	
• Armes de poing	65 %
QSZ-92, dégâts 2D6	
• Armes automatiques	68 %
Skorpion Vz 61, dégâts 1D10	



Police Fédérale (PF)

(Policia Federal)

États-Unis mexicains



Exemple de personnage

Emilio Esteban

30 ans
Type : Hispanique

Éducation : école de police de Mexico
Profession : agent de terrain & tireur d'élite de la Police fédérale

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

Compétences

Conduire automobile	45 %
Discrétion	63 %
Écouter	41 %
Pister	35 %
Sciences formelles	
Chimie	25 %
Sciences humaines	
Droit	55 %
Sciences militaire	61 %
Se cacher	70 %
Trouver Objet Caché	38 %
Vigilance	74 %

Langues

Espagnol	80 %
Anglais	15 %

Combat

• Armes de poing	42 %
Glock 19, dégâts 1D10	
• Armes d'épaule	73 %
DSR 50, dégâts 2D10+4	
• Armes automatiques	52 %
Heckler & Koch UMP, dégâts 1D10+1	

Date de fondation :
29 mai 2009.Anciennement connue sous l'appellation de Police Fédérale Préventive (Federal Preventiva Polocia) depuis 1998.

Mission originelle :
Lutte contre les agissements des cartels de la drogue

Mission actuelle :
Combattre la criminalité dans tous les états du Mexique et lutter contre les agissements des cartels de la drogue
Juridiction :
Le Mexique

Quartier Général :
Mexico City

Effectifs :
Environ 41 000

Budget Annuel :
34,6 milliards de $

Histoire/Description

La Police Fédérale, anciennement Police Fédéral Préventive de 1998 à 2009, a été créée à l'origine comme une force spéciale de police destinée à lutter plus efficacement contre la menace de plus en plus croissante que représentent les cartels de la drogue. Lors de sa création, ils en ont profité pour absorber plusieurs services afin de renforcer leurs pouvoirs : la Police de la Route, la police financière, un détachement de la police militaire et un groupe des services de renseignements du Ministère de l'intérieur. Par la suite, ses missions se sont diversifiées à la lutte anti-criminalité dans tous les états du pays. Appelés par la population les *Federales*, leurs effectifs ont considérablement augmenté de 1998 à 2011 suite à une campagne intensive de recrutement de la part du gouvernement mexicain. Policiers toujours en uniforme, ils sont souvent considérés comme une gendarmerie plutôt qu'une police. Leurs uniformes sont bleus et noirs et la lutte contre les barons de la drogue mexicaine, les obligent à se déplacer régulièrement, lourdement armé et protégé.

Professions possibles

Officier de renseignement de la PF

Contacts & Ressources, Discrétion, Écouter, Interroger,Langue Étrangère, Métier : Électricité, Électronique & Informatique, Photographie,Psychologie,Sciences formelles : Cryptographie, Sciences humaines : Droit, Se cacher, Trouver Objet caché, Vigilance.

Agent de terrain de la PF

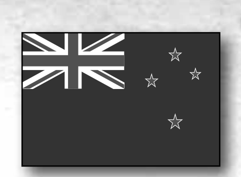
Armes à feu : Armes de Poing & Armes automatiques, Conduire automobile, Discrétion, Écouter, Interroger, Langue Étrangère, Pister, Sciences formelles : Chimie, Sciences humaines : Droit & Science militaire, Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance + une compétence de spécialité.



Bureau des Estimations Externes de Nouvelle-Zélande (EAB)

(The New Zealand External Assessments Bureau)

Nouvelle-Zélande





Date de fondation :
1949 en tant que Bureau paritaire du renseignement. Réorganisé pour devenir l'EAB en 1988

Mission originelle :
Rechercher et examiner le développement, les situations ou les problèmes des pays étrangers susceptibles d'affecter les intérêts de la Nouvelle-Zélande. Analyse et conseil portant sur le renseignement

Mission actuelle :
Inchangée

Juridiction :
Tous les problèmes internationaux susceptibles d'affecter les intérêts politiques ou économiques de la Nouvelle-Zélande.

Quartier général :
Étages 4 et 5 de Stafford House, Wellington

Effectifs :
30

Budget annuel :
2,4 millions de $

Histoire/Description

l'EAB est l'organisation d'analyse du renseignement extérieur de Nouvelle-Zélande. Il produit des rapports servant à tenir le gouvernement informé sur tous les problèmes internationaux. Ses sources sont les médias publics, le Service de sécurité et de renseignement néo-zélandais, le Bureau de la sécurité des communications du gouvernement et les renseignements alliés dans le cadre du traité de partage des informations UKUSA. En effet, le personnel de l'EAB a accès à toutes les informations rassemblées localement par la Nouvelle-Zélande ainsi qu'aux rapports des services de renseignements alliés sur les sujets intéressant le pays.
Les rapports de l'EAB sont politiquement neutres. Ils ont pour but de fournir des analyses factuelles sans recommander une quelconque politique. Dans les faits, la plupart de ces documents abordent une perspective conservatrice. Ils sont développés à la fois pour le gouvernement de Nouvelle-Zélande et pour les services de renseignements alliés.
Les effectifs de l'EAB sont divisés en deux groupes : le premier analyse les informations concernant l'Union européenne, le Moyen-Orient et l'Asie. Le second se consacre aux problèmes environnementaux, économiques, d'espionnage, d'espionnage scientifique et aux problèmes stratégiques dans le Pacifique Sud. Ces spécialistes sont souvent mis sous contrat par les services des autres agences afin de fournir des analyses sur des problèmes spécifiques, comme le récent conflit de Bougainville ou les déplacements de matériaux nucléaires à travers la sphère d'influence de la Nouvelle-Zélande.
L'EAB produit annuellement environ 600 rapports de renseignements. Ceux-ci sont divisés de façon égale entre rapports portant sur les pays et les zones géographiques d'intérêt et rapports biographiques portant sur les personnalités importantes de pays d'intérêt. Ces documents sont classifiés bien que l'EAB agisse de manière relativement transparente. Les données concernant sa mission, ses effectifs, ses structures, ses affectations à l'étranger, etc. sont toutes accessibles au public grâce à la Loi sur l'information officielle.

Professions possibles

Analyste expert du renseignement

Bibliothèque, Métier : Informatique, Sciences humaines : Histoire & Science militaire, Trouver Objet Caché, Langue Étrangère x 2.

Exemple de personnage

Susan Armstrong

39 ans
Race : Caucasien

Éducation : Maîtrise ès arts (Chinois et Coréen)
Occupation : analyste du renseignement

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

Compétences

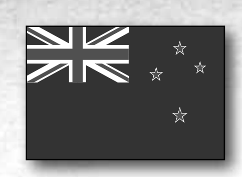
Bibliothèque	87 %
Droit	15 %
Écouter	50 %
Métier :	
Cartographie	11 %
Informatique	81 %
Psychologie	20 %
Sciences formelles	
Cryptographie	31 %
Sciences humaines :	
Anthropologie	21 %
Droit	15 %
Histoire	40 %
Sciences militaires	54 %
Sciences occultes	25 %
Trouver Objet Caché	76 %

Langues

Anglais	99 %
Chinois	83 %
Arabe	63 %
Coréen	71 %

Combat

• Bagarre	50 %
• Judo	25 %



Bureau de la Sécurité des Communications du Gouvernement (GCSB)

(The Government Communications Security Bureau)

Nouvelle-Zélande



Date de fondation :
1977

Mission originelle :
Responsable des communications et des transmissions du renseignement ; conseiller auprès du gouvernement de Nouvelle-Zélande en systèmes technologiques officiels de communication et d'information

Mission actuelle :
Inchangée

Juridiction :
Toutes les communications en dehors de la Nouvelle-Zélande

Quartier général :
Fryberg House, Wellington

Effectifs :
Environ 200

Budget annuel :
25 millions de $

Histoire/Description

Le GCSB est le plus grand service de renseignement de Nouvelle-Zélande. Il fut fondé en 1977 pour rassembler toutes les fonctions de sécurisation des transmissions du renseignement et des communications gouvernementales. Le GCSB ne rapporte ses actions qu'au Premier ministre lui-même.

Le GCSB possède quatre divisions : opérations, technologies, gestion et systèmes d'information. La division des opérations est responsable de toutes les activités de rassemblement des informations issues du renseignement, y compris celles provenant des deux stations néo-zélandaises d'interception des communications. Celles des technologies et de gestion sont responsables de l'entretien des ordinateurs et des moyens de communication et du soutien technique de l'organisation ainsi que de l'administration financière et de la gestion du personnel. La sécurité des systèmes d'information se charge de la sécurité des communications du gouvernement de Nouvelle-Zélande et des systèmes de technologie de l'information et de la communication (TIC). Le GCSB héberge également des équipes en provenance d'autres agences du renseignement venues se perfectionner et envoie en retour ses propres hommes dans d'autres organisations comme la NSA et le GCHQ.

Jusqu'en 1996 le GCSB opérait dans le secret le plus complet. En 1996, Nicky Hager, un activiste pacifiste néo-zélandais bien connu, publia un compte-rendu portant sur le bureau et sur ses activités. Son livre révélait également pour la première fois au public l'existence du réseau international d'interception des communications ECHELON.

Une part significative des activités du GCSB est consacrée à la contribution de la Nouvelle-Zélande au réseau ECHELON. Celui-ci est constitué d'une série d'ordinateurs répartis dans le monde entier, cherchant automatiquement dans les messages interceptés ceux contenant des mots ou des phrases préprogrammés. Sous ce système, chacune des stations d'interception réparties dans le monde étudie les ondes satellites, les micro-ondes et le trafic des portables et des fibres optiques de sa région. Les communications interceptées sont ensuite étudiées par des ordinateurs fournis par la NSA. Ces machines cherchent des mots, des phrases ou des adresses intéressant les agences impliquées dans le système. Si un message contient certaines des caractéristiques que les programmes recherchent, il est automatiquement envoyé à l'agence intéressée. Dans les faits, chacun des organismes appartenant au réseau rassemble des informations pour les autres.

Le réseau ECHELON a été développé à partir du traité UKUSA de 1948. Par cet accord, les USA et l'Angleterre acceptaient de partager leurs renseignements issus de l'interception des transmissions et des communications. Le Canada, l'Australie et la Nouvelle-Zélande ont rejoint ce traité à travers les accords sur les SIGINT signés avec le Royaume-Uni. Plusieurs autres agences de renseignement surveillant les transmissions pour d'autres pays participent également au traité UKUSA mais de façon plus ou moins importante.

Les agences membres de la communauté UKUSA comprennent l'Agence de sécurité nationale (NSA) des États-Unis, le Quartier général des communications gouvernementales (GCHQ) du Royaume-Uni, le Centre de sécurité des communications (CSE) du Canada, la Direction du renseignement militaire (DSD) australienne et le GCSB de la Nouvelle-Zélande. D'autres alliés des États-Unis se voient également accorder un accès limité au système.

Le réseau ECHELON fut mis en place par la NSA en 1980 pour automatiser la liaison des activités de surveillance des communications avec ses alliés. En Nouvelle-Zélande, la NSA a contribué à l'installation et à la gestion du GCSB. Elle a notamment fourni la plupart du matériel impliqué par les opérations liées à ECHELON et aide activement à la formation du personnel du bureau.

Exemple de personnage

Dale Elvy

32 ans
Race : Caucasien

Éducation : Maîtrise ès arts, histoire
Occupation : analyste du renseignement

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	55

Compétences

Bibliothèque	80 %
Métier	
Informatique	71 %
Sciences formelles	
Cryptographie	60 %
Sciences humaines	
Histoire	60 %
Trouver Objet Caché	80 %
Vigilance	35 %

Langues

Anglais	90 %
Maori	81 %
Japonais	61 %
Russe	51 %

Combat

• Bagarre	50 %
• Judo	25 %

Le dispositif de rassemblement des informations du système ECHELON comporte :

Des stations d'interception radio en Nouvelle-Zélande, Australie, Colombie-Britannique, Alaska, Californie, à Hawaï, à Guam, au Japon et aux Philippines ;

Des stations d'interception des communications satellitaires visant les satellites commerciaux Intelsat, lesquels transportent la plupart des communications mondiales, ainsi que d'autres satellites de communication régionaux et civils ;

Des satellites espions opérés par les USA et conçus pour intercepter divers types de communications depuis l'orbite comme les principales émissions des camions micro-ondes et les communications à ondes courtes des radios militaires ;

Des stations d'interception des communications, basées au sol, qui récupèrent les données des grands câbles sous-marins et des voies terrestres de circulation des micro-ondes.

Ces installations fournissent une couverture quasi-complète de l'ensemble des réseaux de communication mondiaux.

Le GCSB gère deux stations du réseau ECHELON ; une station d'interception des communications radio à Tangimona dans l'île du Nord de la Nouvelle-Zélande et une station d'interception des communications satellitaires à Waihopai dans l'île du Sud.

Professions possibles

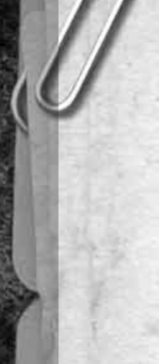
Technicien des communications

Bricolage, Métier : Électricité, Électronique, Informatique & Mécanique, Sciences formelles : Cryptographie & physique, Trouver Objet Caché.

Analyste du renseignement

Bibliothèque, Métier : Informatique, Langues Étrangères, Sciences formelles : Cryptographie, Trouver Objet Caché, Vigilance.







Service de Sécurité du Renseignement (SIS)

(Security Intelligence Service)

Nouvelle-Zélande



Date de fondation :
1956

Mission originelle :
Responsable de la sécurité intérieure de la Nouvelle-Zélande

Mission actuelle :
Inchangée

Juridiction :
Tout élément ayant une relation avec la sécurité internationale et économique de la Nouvelle-Zélande. Comprend toutes les activités pouvant constituer un risque d'espionnage, de sabotage, de subversion ou de terrorisme

Quartier général :
Defense House, Wellington

Effectifs :
Environ 110

Budget annuel :
9 millions de $

Histoire / Description

Le SIS est l'agence de sécurité intérieure et de renseignement de la Nouvelle-Zélande. Agissant sous couvert de la Loi sur les services de renseignement de Nouvelle-Zélande de 1969 et ses divers amendements, il est responsable de la collecte des informations portant sur les actes d'espionnage, de terrorisme, de sabotage, de subversion, commis ou sur le point d'être commis au sein du pays ou d'un pays allié. Le service conseille également toutes les autres agences gouvernementales (y compris la Police et la Force de défense de Nouvelle-Zélande) dans les domaines de la sécurité des personnes et des locaux. Cela comprend notamment l'installation des sécurités protégeant les documents et les lieux nécessitant une autorisation spéciale de la part du personnel.

Le SIS fut fondé en 1956. Auparavant, la sécurité nationale était gérée par la Police de Nouvelle-Zélande. Une fois fondé, sa mission fut de rassembler les informations portant sur les menaces d'espionnage, de sabotage et de subversion. En 1969, la Loi sur les services de renseignement de Nouvelle-Zélande fut votée, fournissant un cadre législatif à la direction, une vision générale et une clarification de son rôle. En 1977, la juridiction de l'agence fut étendue pour pouvoir inclure les actes de terrorisme risquant d'être commis au sein de la Nouvelle-Zélande ou y étant planifiés pour être perpétrés dans un autre pays. Depuis lors, la mission du service a été une nouvelle fois élargie pour englober les menaces exercées à l'encontre des intérêts nationaux et économiques du pays (sous le cadre de la Loi d'amendement du SIS de 1996). Dans les faits, cela donne à l'agence le droit de rassembler des informations sur pratiquement n'importe quel groupe de Nouvelle-Zélande. Les individus se livrant à des contestations publiques ou à des actes de protestation sont explicitement exclus de la surveillance du SIS à moins d'être soupçonnés de préparer un acte de subversion, de terrorisme ou d'espionnage.

Le SIS n'a pas de pouvoir exécutif. Il ne peut pratiquer d'arrestations, de détentions ou effectuer des poursuites. Si une menace envers la sécurité internationale, nationale ou économique est détectée, le service prévient la Police de Nouvelle-Zélande qui prendra les mesures appropriées. Les officiers du SIS ne sont évidemment pas armés.

Le service opère dans le secret le plus complet. C'est un crime que de publier un quelconque détail concernant une enquête du SIS ou ne serait-ce qu'un nom, une adresse ou une information pouvant permettre d'identifier un de ses membres.

La supervision du SIS est assurée par le ministre en charge du service (le Premier ministre), par un comité du parlement et par l'Inspecteur-général du renseignement et de la sécurité.

Le SIS tire ses informations des médias publics, de ses propres agents sous couverture, de la surveillance des communications et de l'échange d'informations avec les agences étrangères. Le service n'a pas besoin d'autorisation pour effectuer des surveillances ou pour utiliser des agents sous couverture, excepté dans les situations spécifiquement détaillées par la législation en vigueur. Pour pouvoir intercepter des communications (comme des appels téléphoniques ou du courrier), le SIS a besoin d'un mandat établi par le ministre en charge du service. Le SIS s'est récemment vu donner le droit explicite d'entrer dans les domiciles privés des individus placés sous surveillance et de les fouiller. Généralement, il ne met en place que cinq ou huit opérations d'écoute téléphonique par an.

Le SIS est organisé en six divisions qui remettent toutes leurs rapports au directeur adjoint et, au-dessus, à la direction de la sécurité. Les divisions sont : Analyse (Bassin du Pacifique), Analyse (reste du monde), Collecte d'informations, Protection, Gestion des informations/Communications et Administration. Le service possède également une petite branche administrative qui coordonne les services juridiques et les liaisons avec les autres organisations.

Professions possibles

Officier du SIS sous couverture

Athlétisme, Baratin, Contacts & Ressources, Discrétion, Dissimulation, Conduire automobile, Écouter, Langues Étrangères, Métier : Informatique & Serrurerie, Persuasion, Psychologie, Se cacher, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Officier d'interception des communications du SIS

Athlétisme, Conduire automobile, Métier : Électricité, Électronique, Informatique & Mécanique, Photographie, Sciences formelles : Physique, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché.

Exemple de personnage

Chris Gilman

28 ans
Race : Caucasien

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	80

Éducation : baccalauréat ès arts de psychologie
Occupation : agent sous couverture du SIS

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	77 %
Conduire automobile	52 %
Contacts & Ressources	41 %
Discrétion	39 %
Dissimulation	42 %
Écouter	78 %
Métier :	
Informatique	51 %
Serrurerie	30 %
Persuasion	34 %
Psychologie	79 %
Sciences humaines	
Droit	27 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	76 %
Vigilance	65 %

Langues

Anglais	99 %
Russe	54 %

Combat

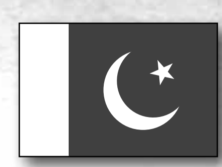
• Bagarre	55 %
• Full Contact	50 %
• Armes de poing	68 %

• Sig-Sauer P226 9mm, égâts 1D10

Bureau du Renseignement (IB)

(Intelligence Bureau)

République islamique du Pakistan





Date de fondation :
1948.

Mission originelle :
Renseignement et contre-espionnage contre les menaces internes pour la sécurité nationale pakistanaise.

Mission actuelle :
La censure du courrier international et national a été ajoutée en 1996.

Juridiction :
A l'intérieur des frontières pakistanaises.

Quartier général :
Islamabad.

Effectifs :
Inconnus.

Budget Annuel :
Inconnu.

Histoire / Description

Le Bureau du Renseignement est une des principales agences de renseignement du Pakistan et celle en charge des affaires de sécurité intérieure. L'IB a traditionnellement été en désaccord avec l'agence la plus puissante du Pakistan, l'ISI, dans une situation peu différente de la rivalité entre la CIA et le FBI ou entre le KGB et le GRU soviétiques. Comme beaucoup de leurs activités de renseignement empiètent sur celles de l'autre et qu'une compétition les oppose pour prouver leur valeur au gouvernement, les deux groupes ont mené de fréquentes batailles lorsqu'ils intriguaient pour se placer avantageusement.

L'IB sert au gouvernement d'outil de contrôle de tous les divers groupes intérieurs, depuis les terroristes jusqu'aux partis politiques d'opposition. L'IB est engagé dans de massives opérations de mises sur écoute des lignes téléphoniques, conservant littéralement des tonnes d'information sur les citoyens pakistanais. L'IB contrôle également un vaste réseau d'informateurs et a placé des agents dans tous les divers groupes du pays. Le harcèlement de tout parti politique considéré comme une menace potentielle par le gouvernement, pour la plupart des groupes d'opposition, est la priorité numéro un de l'agence.

L'IB mène également des opérations de contre-espionnage. Tous les agents étrangers suspectés d'espionnage sont examinés à la loupe, suivis et surveillés. Quoique la plupart des étrangers soient considérés comme suspects, les agents indiens sont la principale préoccupation de l'agence.

Depuis la fin des années 70 et jusqu'à récemment, l'IB était l'outil principal dans la guerre menée par l'ex Premier ministre Bhutto contre le pouvoir militaire qui dirige réellement le Pakistan. L'IB a été utilisé comme un levier contre l'influence de l'ISI et des militaires. Après la chute du gouvernement Bhutto vers la fin des années 90, chute provoquée par un scandale et par l'influence des militaires, la direction de l'IB a subi une purge. Néanmoins l'IB a conservé beaucoup de sa puissance. En fait, le nouveau gouvernement a augmenté ses pouvoirs en ajoutant officiellement la censure du courrier aux missions statutaires de l'organisation.

Profession possible

Agent de l'IB

Armes à feu, Arme de Poing, Baratin, Contacts & Ressources, Discrétion, Écouter, Interroger, Métier : Électronique, Photographie, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Exemple de personnage

Ramzi Malik

32 ans
Type : Caucasien (Pakistanais)

Éducation : Formation au renseignement de l'IB
Profession : Agent de l'IB

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Baratin	27 %
Comptabilité	21 %
Conduire automobile	41 %
Contacts & Ressources	36 %
Culture artistique	
Architecture	44 %
Discrétion	58 %
Écouter	56 %
Métier	
Électronique	38 %
Mécanique	31 %
Négociation	43 %
Photographie	42 %
Psychologie	59 %
Sciences humaines	
Droit	36 %
Se cacher	51 %
Trouver Objet Caché	64 %
Vigilance	41 %

Langues

Ourdou	82 %
Hindi	68 %
Anglais	65 %

Combat

• Armes de poing	47 %
Glock 26, dégâts 1D10	



Direction du Renseignement Inter-services (ISI)

(Directorate for Inter-Service Intelligence)

République islamique du Pakistan



Exemple de personnage

Bhutto Khan

31 ans
Type : Caucasien (Punjabi)

Éducation : Formation d'officier pakistanais et formation au renseignement, programme de formation de la CIA
Profession : Agent du renseignement de l'ISI

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

Baratin	68 %
Contacts & Ressources	52 %
Discrétion	56 %
Dissimulation	55 %
Imposture	72 %
Interroger	68 %
Métier	
Contrefaçon	31 %
Serrurerie	37 %
Négociation	47 %
Photographie	40 %
Psychologie	62 %
Sciences humaines	
Droit	24 %
Science militaire	52 %
Se cacher	44 %
Trouver Objet Caché	53 %
Vigilance	60 %

Langues

Ourdou	87 %
Anglais	81 %
Hindi	91 %

Combat

• Armes de poing	43 %
Glock 26, dégâts 1D10	

Date de fondation :
1948.

Mission originelle :
La sauvegarde des intérêts du renseignement pakistanais, à l'intérieur comme à l'extérieur des frontières, la surveillance nationale et internationale, la veille SIGINT, les opérations sous couverture et la coordination des renseignements à l'intérieur du réseau pakistanais du renseignement.

Mission actuelle :
Étendue pour inclure la surveillance des groupes politiques et maintenir le gouvernement militaire au Pakistan.

Juridiction :
Le monde entier.

Quartier Général :
Islamabad.

Effectifs :
Environ 11 000

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Formée par un officier britannique, le général de division Cawthome, l'ISI est passée du statut d'agence de renseignement à celui de puissance autonome. L'ISI ne rend plus vraiment compte aux dirigeants du pays et personne ne supervise ses activités. Le budget de l'organisation est secret, même pour les plus hauts dirigeants civils du Pakistan : seule l'ISI connaît son propre coût de fonctionnement. L'ISI a des liens financiers avec la Banque de Crédit et de Commerce International (BCCI).

L'ISI recrute ses officiers intermédiaires et supérieurs presque exclusivement parmi les militaires. Le Directeur général de l'ISI est presque toujours issu des généraux de corps d'arméeenactivitéappartenantàl'establishment militaire du Pakistan. L'organisation est scindée en plusieurs divisions, chacune avec un champ d'application particulier. Le Joint Intelligence X (JIX, Renseignement Commun X) administre l'organisation en orchestrant et en coordonnant les activités des divisions. Il est également chargé de la préparation des rapports de renseignement de l'ISI, des évaluations et des estimations des menaces.

Le Joint Counter-Intelligence Bureau (JCIB, Bureau Commun du Contre-espionnage) effectue des opérations de contre-espionnage et de surveillance à l'étranger. Les diplomates pakistanais en poste à l'étranger sont souvent les cibles de ces opérations. Ses autres fonctions incluent la mise en œuvre d'opérations de renseignement dans l'ensemble du Moyen-Orient et du Sud-est asiatique. Dans les dernières années, le JCIB a étendu ses opérations à la Chine et aux États islamiques de l'ex-union soviétique.

Le Joint Intelligence Bureau (JIB, Bureau Commun du Renseignement) effectue la collecte et les opérations du renseignement politique. À une époque, c'était l'organisation de renseignement la plus puissante du Pakistan. Un conflit avec un Premier ministre vers la fin des années 1980 a eu pour effet de transférer de nombreux dossiers et responsabilités de cette division vers le Ministère de l'intérieur. Le JIB a utilisé son influence et son pouvoir pour récupérer tous les documents, et ses prérogatives lui ont été facilement rendues. L'Inde, le vieil ennemi du Pakistan, est la cible d'une des trois sous-sections de cette division.

Les opérations au Jammu-et-Cachemire sont de la responsabilité du Joint Intelligence/North (JIN, Renseignement Commun/Nord). Les opérations clandestines et sous couverture qui y sont effectuées incluent l'infiltration et l'exfiltration d'agents et d'éléments subversifs et la propagande. Cette division est principalement composée d'analystes militaires qui surveillent les cellules opérationnelles implantées dans les territoires disputés.

Les opérations d'espionnage effectuées dans d'autres régions du monde sont de la responsabilité du Joint Intelligence/Miscellaneous (JIM, Renseignement Commun/ Divers). Le JIM effectue la collecte de renseignements de tous types et les opérations de renseignement offensif considérées comme nécessaire pour la sécurité nationale du Pakistan dans n'importe quel pays, y compris aux Etats-Unis.

Le SIGINT est la finalité du Joint Signal Intelligence Bureau (JSIB, Bureau Commun de Renseignement Signaux), un composant de l'ISI particulièrement couronné de succès. Cette division mène non seulement des missions normales de SIGINT pour le Pakistan, mais elle assure également le soutien des communications des agents et des éléments subversifs dans toute la région. Elle émet également de la propagande télévisée et radiophonique au Jammu-et-Cachemire, tout en bloquant la propagande indienne au Pakistan. On estime à deux cents les stations de radio émettant clandestinement depuis l'intérieur des frontières indiennes.

La dernière division, peu connue, est le Joint Intelligence/ Technical (Renseignement Commun/ Technique). Elle s'occupe d'espionnage scientifique et avec l'actuelle course aux armements engagée avec l'Inde, elle sera probablement très occupée.

Régionalement l'ISI est considérée comme une agence incontrôlable entretenant des rapports douteux avec les milieux des stupéfiants et les organisations terroristes. On prétend que l'argent de la drogue finance une grande partie de son activité. Divers groupes terroristes islamiques de toute la région sont financés par l'ISI ou ont été créés directement par l'agence, particulièrement en Afghanistan, en Inde et au Bangladesh. Elle a été également accusée de diriger divers groupes islamiques dans toute l'Europe et l'Amérique pour effectuer de la désinformation et de la propagande contre des intérêts indiens. À l'intérieur du pays, elle a été accusée d'être un outil de répression, se mêlant souvent des affaires des partis politiques et des groupes dissidents. Son importance s'est accrue pendant l'invasion soviétique en Afghanistan, lorsqu'elle est devenue le principal fournisseur d'armes et d'entraînement des moudjahidines afghans. Elle a reçu de l'aide et de la formation en quantité considérable de la part de la CIA. Une grande partie de cette aide et nombre des groupes qu'elle a soutenus ou engendrés ont été détournés de leurs cibles originelles et ont été dirigés contre les ennemis du Pakistan.

Professions possibles

Analyste du renseignement de l'ISI

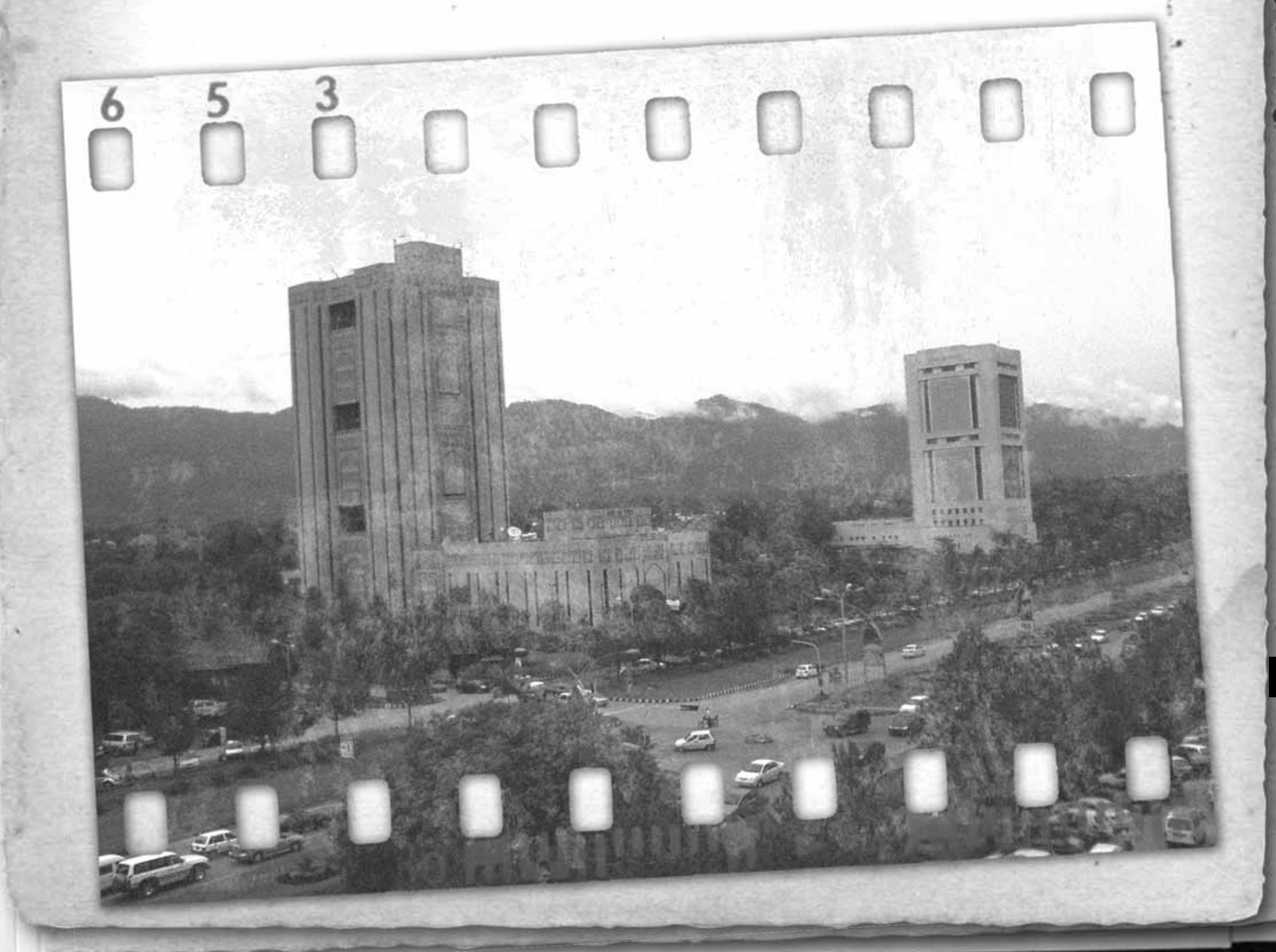
Bibliothèque, Écouter, Métier : Informatique, Persuasion, Sciences humaines : Science Militaire, Trouver Objet Caché plus 3 compétences parmi les suivantes : Bricolage, Comptabilité, Culture artistique : Architecture, Langue Étrangère, Métier : Électronique, Psychologie, Sciences formelles : Chimie, Cryptographie & Physique, Sciences humaines : Anthropologie, Droit & Histoire plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

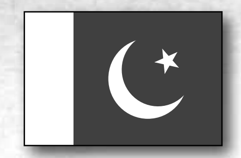
Agent du renseignement de l'ISI

Baratin, Contacts & Ressources, Discrétion, Dissimulation, Imposture, Interroger, Langue Étrangère, Métier : Contrefaçon, Métier : Serrurerie, Photographie, Psychologie, Sciences formelles : Cryptographie, Sciences humaines : Science militaire, Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Agent Secret de l'ISI

Armes à feu : Armes de Poing, Armes d'épaules & Armes automatiques, Baratin, Contacts & Ressources, Corps à corps : Arts martiaux, Discrétion, Dissimulation, Explosifs, Imposture, Langue Étrangère, Métier : Serrurerie, Sciences humaines : Science Militaire, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance.





Service de Police du Pakistan (PSP)

(Police Service of Pakistan)

République islamique du Pakistan



Exemple de personnage

Zafar Sadiq

29 ans
Type : Caucasien (Pakistanais)

Éducation : Académie du PSP
Profession : Officier du PSP

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	71 %
Comptabilité	28 %
Conduire automobile	40 %
Contacts & Ressources	52 %
Interroger	60 %
Nager	33 %
Négociation	43 %
Psychologie	49 %
Sciences de la vie	
Pharmacologie	39 %
Sciences humaines	
Droit	45 %
Trouver Objet Caché	52 %
Vigilance	41 %

Langues

Anglais	80 %
Anglais	52 %

Combat

- Bagarre 74 %
- Boxe anglaise 53 %
- Armes blanches 70 %
  Grande matraque (Lathi), dégâts 1D6+1 + impact
- Armes de poing 37 %
  Glock 17, dégâts 1D10

Date de fondation :
1948.

Mission originelle :
Fournir un recrutement, une formation et une administration centralisés aux agences des forces de l'ordre du Pakistan et servir de liaison entre les diverses agences pour les opérations de maintien de l'ordre.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
À l'intérieur des frontières pakistanaises.

Quartiers Général :
Islamabad.

Effectifs :
Inconnus, mais plus de 100 000

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le Service de Police du Pakistan est moins une agence qu'un service d'orientation professionnelle. Le PSP dirige le recrutement et la formation de la police pakistanaise et il effectue les diverses tâches administratives et la liaison avec le Ministère de l'intérieur. Malgré ses limitations, le PSP est une organisation puissante au Pakistan.

La structure légale et la hiérarchie du maintien de l'ordre du Pakistan ont peu changé depuis l'occupation britannique. La structure suit toujours le modèle impérial d'avant 1948 et de nombreuses lois demeurent inchangées. Ce modèle a prouvé sa grande utilité pour les forces de l'ordre pakistanaises.

Le PSP recrute chaque année au niveau national par l'intermédiaire de batteries de tests. Les candidats qui réussissent suivent alors deux ans de formation à l'École d'Instruction de la Police. Après la formation, les officiers de police sont affectés à une unité provisoire ou à l'une des agences spécialisées au sein du Ministère de l'intérieur.

La police pakistanaise est confrontée à une nation rongée par la violence, le trafic de drogue et la corruption. Pendant leurs rondes, les policiers sont en général désarmés. Leur arme principale est un bâton d'un mètre cinquante, appelé lathi, qui peut être utilisé pour contrôler les foules ou comme matraque. Un armement plus lourd peut être utilisé si nécessaire.

La PSP essaie de recruter le personnel le plus qualifié possible pour son organisation. Les rangs les plus élevés du service, à partir des Inspecteurs généraux provisoires, sont dominés par des hommes instruits issus de l'université, généralement avec des relations au gouvernement. À l'inverse, l'agent de police de base est sous-éduqué et mal payé. Ce qui a uniquement eu pour effet d'accroître les problèmes de corruption, de pots-de-vin et d'abus de pouvoir qui gangrènent la police. Beaucoup d'histoires de violations des droits de l'homme et de torture sont prêtées à l'organisation.

Dans la hiérarchie du Ministère de l'intérieur, il y a plusieurs autres agences de maintien de l'ordre dont le personnel est fourni par le PSP :

La Federal Investigative Agency (Agence Fédérale d'Investigation) : la FIA est responsable des enquêtes internes sur la corruption politique et les pots-de-vin.

Les Rangers and Frontier Constabulary Corps (Corps des Rangers et des Garde-frontières) : Ces deux organisations sont des forces de police paramilitaires qui maintiennent l'ordre à Karachi et dans les régions frontalières.

La Narcotics Control Division (Division du Contrôle des Stupéfiants) : Une agence de police sous le contrôle du Ministère du Contrôle des Stupéfiants. Elle est divisée en une aile administrative, le Pakistan Narcotics Control Board (Bureau de Contrôle des Stupéfiants du Pakistan), et une aile enquêtrice, l'Anti-Narcotics Task Force (Groupe d'Intervention Anti-Stupéfiants). Elles représentent la première ligne de défense du Pakistan contre ses énormes problèmes de stupéfiants.

En plus de fournir les services décrits ci-dessus, le PSP a également la responsabilité de protéger les réseaux aériens et ferrés pakistanais. Des officiers de police spécialement entraînés sont affectés à cette tâche.

Profession possible

Officier du PSP

Armes à feu : Armes de Poing, Armes blanches : Armes de mêlée, Athlétisme, Baratin, Comptabilité, Contacts & Ressources, Corps à corps : Arts martiaux, Interroger, Négociation, Psychologie, Sciences de la vie : Pharmacologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus une compétence comme spécialité personnelle.

Groupe Opérationnel Mobile de Réaction (GROM)

(Grupa Reagowania Operacyjno Mobilnego)

République de Pologne

Date de fondation :
1991.

Mission originelle :
Effectuer des missions anti-terroristes et de protection de VIP pour les militaires et le gouvernement polonais.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Le territoire polonais et outre-mer en appui des objectifs géopolitiques polonais.

Quartier général :
Varsovie.

Effectifs :
Environ 300

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le *Grupa Reagowania Operacyjno Mobilnego* polonais, ou GROM, est une force de lutte anti-terroriste relativement récente, puisqu'elle a été formée après la Guerre du Golfe avec l'aide des États-Unis. Le GROM recrute ses membres parmi les unités de combat spéciales de la Pologne, ce qui lui a permis de devenir une force très respectée en un laps de temps très court. Chaque membre de l'unité est entraîné à devenir un spécialiste du combat d'assaut.

Plusieurs aspects distinguent quelque peu le GROM des autres unités similaires. C'est l'une des rares unités au monde à compter des femmes dans ses rangs. Celles-ci sont entièrement formées, à l'égal de leurs homologues masculins, et effectuent des opérations de renseignement pour soutenir les unités d'assaut.

Le GROM a également un grand nombre de personnel médical combattant dans ses rangs pour s'occuper des blessés pendant les assauts. Plus de 75% des membres de l'unité sont qualifiés comme infirmiers ou secouristes. Plusieurs médecins sont également présents dans l'unité. Ceux-ci sont également formés pour les assauts, et portent aussi bien des armes que du matériel médical durant les opérations.

Quand un membre de l'équipe quitte le service actif du fait de son âge ou de blessures, il peut rejoindre l'une des nombreuses équipes de soutien du GROM. Ces équipes fournissent des services de renseignement, de déminage, d'appui technique, etc. pour épauler les missions GROM.

La formation du GROM est effectuée sur une vaste variété de terrains, aussi bien sur terre que sur mer. Les unités sont fortement entraînées à l'utilisation des armes à feu et chaque membre doit maîtriser deux langues étrangères.

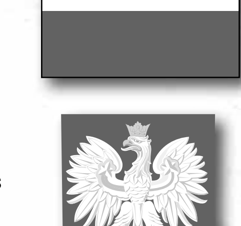
Pour une unité récente, le GROM déjà a été fortement impliqué dans un grand nombre d'opérations. Ils se sont entraînés avec les éléments du 3e groupe de Forces Spéciales des États-Unis pour un déploiement à Haïti lors de l'opération *Restore Democracy*. À Haïti, ils ont assuré la protection de plusieurs VIP, dont le Secrétaire Général de l'ONU et le Secrétaire de la Défense américain. Ils ont également pris d'assaut un bâtiment pour libérer un jeune garçon qui avait été capturé par un groupe armé. En récompense de leurs services en Haïti, le commandant du GROM est devenu le premier étranger à recevoir la *Commendation Medal* de l'armée des États-Unis.

Plus récemment, des agents du GROM ont servi dans les anciennes républiques yougoslaves. L'unité y a soutenu les opérations des unités polonaises et a effectué des opérations secrètes. Ils ont également conduit des opérations avec les observateurs de l'ONU en Irak.

Profession possible

Agent du GROM

Armes à feu : Armes de Poing, Armes d'épaules & Armes automatiques, Corps à corps : Arts Martiaux, Discrétion, Explosifs, Langues Étrangères, Nager, Orientation, Plongée sous-marine, Premiers Soins, Sciences humaines : Science Militaire, Vigilance.



Exemple de personnage

Slawomir Malanowski

34 ans
Type : Caucasien

Éducation : Académie de la police polonaise, entraînement des agents du GROM
Profession : Officier du GROM (commandant)

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	75

Compétences

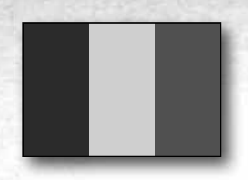
Athlétisme	66 %
Culture artistique	
Architecture	18 %
Discrétion	64 %
Écouter	42 %
Explosifs	42 %
Nager	71 %
Négociation	31 %
Orientation	57 %
Plongée sous-marine	56 %
Premiers soins	56 %
Psychologie	34 %
Sciences humaines	
Science militaire	61 %
Vigilance	78 %

Langues

Polonais	90 %
Anglais	31 %
Allemand	24 %
Russe	07 %

Combat

• Bagarre	80 %
• Close combat	68 %
• Armes blanches	56 %
Poignard, dégâts 1D4+2 + impact	
• Armes de poing	62 %
P83, dégâts 1D10	
• Armes automatiques	71 %
PM-98, dégâts 1D10	



Service Roumain d'Informations (SRI) Direction du Renseignement du Ministère des Affaires Intérieures (UM-0215)

Roumanie



Exemple de personnage

Capitaine Gheorghe Iancu

37 ans
Type : Roumain

Éducation : Licence de Science Militaire
Profession : Enquêteur spécial de la Division E (Affaires Intérieures)

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

Contacts & Ressources	59 %
Crédit	51 %
Dissimulation	42 %
Interroger	66 %
Négociation	49 %
Persuasion	54 %
Psychologie	47 %
Sciences humaines	
Histoire	37 %
Science militaire	65 %
Trouver Objet Caché	63 %
Vigilance	60 %

Langues

Roumain	95 %
Russe	75 %
Rom	52 %

Combat

• Bagarre	55 %
• Armes de poing	60 %
CZ-85 9mm, dégâts 1D10	
• Armes automatiques	63 %
Skorpion Vz 61, dégâts 1D10	

Date de fondation :
SRI : 26 mars 1990,
UM-0215 : 27 janvier 1990

Mission originelle :
SRI : Assumer les fonctions de maintien de l'ordre de la Securitate (la police secrète de l'ère communiste) et rétablir l'ordre après le renversement du régime de Ceausescu.
La mission de l'UM-0215 est de reprendre les fonctions de contre-espionnage de la Direction IV de la Securitate.

Mission actuelle :
SRI : Renseignements et contre-espionnage. Chargé de la protection des secrets d'État, des richesses nationales et de l'ordre constitutionnel.
UM-0215 : Contre-espionnage. Chargé de combattre le vandalisme (le crime organisé), les crimes économiques et le «parasitisme» (un euphémisme de l'ère communiste pour désigner la dissidence politique).

Juridiction :
Les deux groupes mènent des opérations dans l'intérêt de l'État dans toute la Roumanie. Le SRI était connu pour conduire des opérations à l'étranger, y compris des enquêtes sur les citoyens roumains vivant à l'étranger et des opérations communes avec des agences russes contre les groupes multinationaux du crime organisé.

Quartier général :
Bucarest, Roumanie.

Effectifs :
SRI : 40000, affectés en majorité aux unités de commandement postées sur les bases militaires de toute la Roumanie.
UM-0215 : 1800, dont environ 20 agents affectés à chacun des 40 comtés de la Roumanie.

Budget annuel :
SRI : Inconnu. Il est financé directement par le Bureau du Premier ministre sans aucun contrôle du Parlement roumain.
UM-0215 : 10 à 12 millions de dollars (estimation).

Histoire/Description

Le SRI et l'UM-0215 (Unité Militaire 0215) ont été formés pendant les jours agités qui ont suivi le renversement du régime de Ceausescu, pour succéder à la très détestée Securitate (la force de police secrète de Ceausescu.) Le SRI a absorbé une grande partie de la structure de la Securitate, dont environ un tiers de son personnel, principalement sa direction, alors que les membres de l'UM-0215 viennent tous de la Direction IV de la Securitate. Les deux groupes ont mené des opérations dignes de la Securitate contre les citoyens roumains : surveillance, intimidation et chantage de partis politiques, de syndicats et de journalistes. L'UM-0215 a accompli ce type d'opérations pour le compte de l'ancien Premier ministre Petre Roman du Front National du Salut (FNS), avant que Ion Iliescu du PDSR ne le force à quitter le pouvoir en 1991 avec l'aide du SRI. Des documents anonymes appartenant au SRI ont «filtré» et sont parvenus aux médias roumains en décembre 1991 : ils prouvaient que l'UM-0215 demeurait fidèle à Roman, même après qu'il ait cessé d'être Premier ministre. En 1993, Iliescu a utilisé ce prétexte pour purger l'UM-0215 des officiers pro-Roman/FNS et pour en faire une unité subordonnée au SRI.
Du point de vue fonctionnel, les deux groupes ont peu de choses en commun. Le SRI est une organisation militaire qui répond directement, et uniquement, au Premier ministre roumain. Le SRI possède trois divisions principales : La Division A est responsable de la protection de l'ordre constitutionnel avec l'aide des unités de militaires du SRI. La Division C est responsable de la protection des richesses nationales, principalement en combattant le crime organisé. Et la Division E est chargée de la collecte des renseignements et du contre-espionnage, de la protection des secrets d'État et de la surveillance des autres cadres du SRI. Ce large éventail de fonctions, combiné avec un manque de vigilance civile, a permis au SRI de devenir plus important que son ancêtre la Securitate.
L'UM-0215, malgré son nom, n'a aucun pouvoir militaire et agit par l'intermédiaire des agents postés dans chacun des 40 comtés de la Roumanie, qui conduisent des opérations secrètes pour combattre les syndicats du crime, les délits économiques et les groupes politiques dissidents. Les deux agences continuent de s'affronter pour leurs factions respectives, principalement en révélant les détails des opérations de l'autre à la presse. L'UM-0215 semble être la perdante de cette bataille, car elle a dû contrecarrer trois tentatives de dissolution de l'agence depuis 1997.

Professions possibles

Officier du SRI

Armes à feu : Armes de Poing, Armes automatiques, Contacts & Ressources, Crédit, Dissimulation, Interroger, Langue Étrangère : Rom (parlé par la population rom), Trouver Objet Caché, Vigilance plus trois compétences parmi les suivantes : Discrétion, Langue Étrangère : Russe, Métier : Mécanique, Persuasion, Psychologie, Sciences formelles : cryptographie, Sciences humaines : Science Militaire.

Agent de l'UM-0215

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Contacts & Ressources, Dissimulation, Interroger, Langue Étrangère : Rom (parlé par la population rom), Métier : Contrefaçon, Trouver Objet Caché, Vigilance plus trois compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes automatiques, Discrétion, Métier : Serrurerie Persuasion, Psychologie.



Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord

Lois actuelles sur les armes à feu au Royaume-Uni

Dans la matinée du mercredi 13 mars 1996, Thomas Hamilton pénétra dans le gymnase de l'école primaire de Dunblane en Écosse. En trois minutes, 16 enfants et leur enseignante sont tués, et 13 autres enfants sont blessés. À la suite de cette fusillade, qui eut lieu en pleine période électorale, l'opinion publique poussa le gouvernement à durcir les lois britanniques, déjà strictes, sur les armes à feu. Le 1er juillet 1997, après des débats passionnés, la loi (*Firearms [Amendment] Act*) de 1997 sur les armes à feu est votée. À partir de cet instant, la possession d'une arme de poing devient illégale pour les citoyens britanniques, sauf pour les armes suivantes :

- Pistolets de calibre .22 ou moins
- Pistolets à billes de peinture de calibre .38
- Pistolets à air comprimé de calibre .22
- Pistolets à poudre noire chargés par la bouche
- Pistolets lance-fusées et tout autre équipement de signalisation d'urgence
- Toute arme à feu considérée comme une antiquité, tant qu'elle est conservée à titre de curiosité ou pour la décoration

De plus, cette loi interdit la vente et l'utilisation de fusils semi-automatiques ou à pompe, à moins qu'ils soient chambrés pour des munitions de calibre .22. La loi comporte toutefois une disposition particulière permettant aux chirurgiens vétérinaires et aux chasseurs d'animaux nuisibles de détenir des pistolets de gros calibre, pour les aider à tuer les animaux de façon humaine.

Les possesseurs d'armes de poing de gros calibre ont eu jusqu'au 1er octobre 1997 pour remettre leurs armes, munitions et autres matériels apparentés à la police en vue de leur destruction. En retour, ils ont reçu une compensation pour la perte subie. Le résultat de ce processus est que beaucoup de possesseurs d'armes respectueux de la loi se sont sentis profondément pénalisés par le *Firearms Act*, et un certain nombre ont vendu leurs armes à des tiers avant la date limite d'octobre ou les ont opportunément perdus.

D'après le Service National de Renseignement Criminel (SOCA), le nombre de fusillades dans lesquelles des armes de poing sont impliquées a diminué de 5%, tandis que le nombre d'armes disponibles au marché noir a augmenté de près de 40%.

Les effets psychologiques de la fusillade de Dunblane ont rendu la population britannique moins tolérante vis à vis des armes à feu et des activités qui leurs sont rattachées. La police du Royaume-Uni semble à présent ne plus accepter le moindre écart et elle a réagi de manière disproportionnée dans de nombreuses affaires où elle soupçonnait l'implication d'armes à feu, provoquant de nombreux morts.

En terme de jeu, seul un investigateur très courageux (ou complètement idiot) brandira ouvertement une arme de quelque sorte au Royaume-Uni, avec ou sans autorisation officielle, car la police locale pourrait bien voir là une situation où il vaut mieux tirer d'abord et poser des questions ensuite. Si des Investigateurs cherchent à acquérir des armes illégalement, les Gardiens doivent être avertis que les armes disponibles sont généralement anciennes, mal entretenues, et que seules de coûteuses relations criminelles permettront de se les procurer. En règle générale, une arme de poing coûtera entre 150% et 200% de plus que son prix normal.





Comités du Renseignement du Conseil des Ministres

Bureaux du Conseil des ministres - (Cabinet Offices : Cabinet Intelligence Committees)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord



Exemple de personnage

William Humphries

53 ans
Type : Caucasien

Éducation : Eton, doctorats de science politique et d'histoire
Profession : Sous-secrétaire Permanent auprès du Ministre de la défense

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	55

Compétences

Baratin	75 %
Comptabilité	60 %
Contacts & Ressources	63 %
Métier	
Informatique	40 %
Négociation	65 %
Persuasion	75 %
Psychologie	55 %
Sciences humaines	
Droit	55 %
Histoire	70 %

Langues

Anglais	99 %
Allemand	60 %
Français	60 %

Combat

• Bagarre	22 %

Date de fondation :
1994 avec la loi sur les services de renseignements.

Mission originelle :
Surveillance des services de renseignements et de sécurité.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Toutes les opérations des services du Royaume-Uni relatives aux fonctions de renseignement et de sécurité.

Quartier Général :
Whitehall, Londres.

Effectifs :
Voir les descriptions de chaque Comité.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Les Comités du renseignement du Conseil des ministres ne forment pas une agence ou une organisation unique. Ils sont plutôt le mécanisme central, au sein du Bureau du Conseil des ministres, en charge de la mise en œuvre, de la coordination, de la surveillance et du financement des agences de renseignement et de sécurité du Royaume-Uni. Ils examinent minutieusement les actions de ces agences et établissent des rapports sur les informations obtenues. Rapportés à la situation aux États-Unis, ces différents comités seraient une sorte d'amalgame du Conseil National de Sécurité et des commissions sur le renseignement de l'Assemblée et du Sénat.

1994 a été une année particulièrement importante pour les services de renseignements et de sécurité de Grande-Bretagne. Cette année, la loi sur les services de renseignement (*Intelligence Services Act*) a donné un pouvoir statutaire au Service Secret de Renseignement (MI-6) et au Quartier Général des Communications du Gouvernement (GCHQ), pour la première fois dans l'histoire de ces agences. Avant cela, il n'existait aucune base statutaire, puisque ces agences n'existaient pas non plus officiellement. À présent, un «Vote unique sur le renseignement» commun est publié chaque année et les comités les plus secrets, qui surveillent les services de renseignement et de sécurité, ont été mis en lumière. Les quatre plus importants, par ordre décroissant depuis le sommet de la chaîne de commandement, sont le Comité Ministériel pour les Services de Renseignement (*Ministerial Committee on Intelligence Services*), le Comité des Secrétaires Permanents pour les Services de Renseignement (*Permanent Secretaries' Committee on the Intelligence Services*), le Comité Officiel du Conseil des ministres pour la Sécurité (*Cabinet Official Committee on Security*) et le Comité Conjoint du Renseignement (*Joint Intelligence Committee* – voir plus loin pour tous les détails sur le JIC)

Le Comité Ministériel pour les Services de Renseignement (CSI) est composé du Premier ministre (qui assume les fonctions de président), du Vice-premier ministre et des Ministres de l'intérieur, de la défense, des affaires étrangères et des finances. La tâche de ce comité est de «garder sous contrôle la politique des services de renseignement et de sécurité».

Le Comité des Secrétaires Permanents pour les Services de Renseignement (PSIS) assiste le Comité Ministériel pour les Services de Renseignement. Dans le cadre du contrôle des dépenses publiques, le PSIS examine les prévisions de dépenses annuelles, les plans de gestion et les besoins de renseignements des services. Ces projets, accompagnés des recommandations du PSIS, sont alors soumis aux ministres qui composent le CSI, lesquels approuvent alors le budget par l'intermédiaire du Vote Unique sur le Renseignement. Le PSIS est présidé par le Secrétaire du Conseil des ministres et ses membres sont les Sous-secrétaires Permanents aux Affaires étrangères, à la Défense, à l'Intérieur et aux Finances. Le PSIS préparant les documents sur lesquels les ministres devront se prononcer, il a une influence considérable.

Le Comité Officiel du Conseil des ministres pour la Sécurité est aussi connu sous le nom de Sous-comité sur les Priorités et l'Efficacité du Service de Sécurité (*Sub-Committee on Security Service Priorities and Performance* – (SO(SSPP))). Le Service de Sécurité (MI-5) est sous sa responsabilité. Le SO(SSPP) étudie l'action du MI-5 à la lumière de ses plans et de ses objectifs, examine ses futures priorités et conseille le Secrétaire du Conseil des ministres et le PSIS de manière appropriée. Le SO(SSPP) est composé de hauts fonctionnaires du Trésor, des Affaires étrangères, de l'Intérieur, du Bureau de l'Irlande du Nord, du GCHQ, du MI-5, du MI-6, du Bureau des Services Publics et du Bureau du Conseil des ministres. Le Ministère de l'Intérieur donne son président au comité et les fonctions de secrétariat sont fournies par le mécanisme central de renseignement au sein du Conseil des ministres.

Profession possible

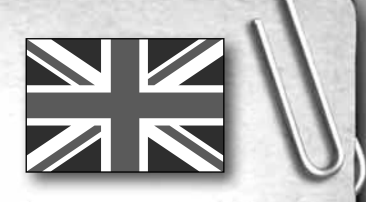
Sous-secrétaire permanent

Baratin, Comptabilité, Contacts & Ressources, Métier : Informatique, Négociation, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit & Histoire plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Comité Conjoint du Renseignement (JIC)

Bureaux du Conseil des ministres - (Cabinet Offices : Joint Intelligence Committee)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord







Date de fondation :
Au milieu de l'année 1909.

Mission lors de la création :
Réaliser des évaluations pour les ministres et les fonctionnaires sur une grande variété de situations et de développements liés à la sécurité nationale.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Toute situation susceptible d'avoir un impact direct sur la sécurité nationale ou le bien-être économique du gouvernement de Sa Majesté.

Quartier Général :
Whitehall, Londres.

Effectifs :
Environ 300

Budget annuel :
1,8 million de £

Histoire/Description

Le JIC fait partie du Bureau du Conseil des ministres. C'est ce comité qui siège au plus haut sommet des services de collecte de renseignements au Royaume-Uni, filtrant et compilant le flux de données provenant d'agences comme le MI-6 et le GCHQ, afin de les rendre exploitables par les organes du gouvernement chargés de définir sa politique. Le JIC a également pour tâche de contrôler des menaces précisément définies et de prévenir les ministères concernés en cas d'apparition de menaces contre les intérêts britanniques.

Le JIC établit ses évaluations sur une situation donnée à partir de rapports diplomatiques, de communications électroniques, des opinions des services gouvernementaux, d'informations disponibles dans le domaine public et, bien sûr, des rapports des services de renseignement. Plutôt que de transmettre des informations brutes, le JIC analyse ces évaluations avant qu'elles soient remises au gouvernement. Les estimations du Comité Conjoint du Renseignement sont préparées par les Groupes de Renseignements Courants (*Current Intelligence Groups* – CIG), dont les équipes d'évaluation sont constituées d'employés civils et de fonctionnaires en service détachés auprès du Bureau du Conseil des ministres par leurs Départements respectifs – habituellement les Affaires Étrangères et le Ministère de la Défense (*Minister of Defence* – MoD). Les CIG sont organisés sur une base régionale : Moyen-Orient, Europe, Irlande du Nord, Royaume-Uni, etc. Le personnel constituant chaque CIG est issu des services appropriés et possède d'excellentes connaissances de la région et de ses enjeux.

Le JIC est composé par :
- le Chef du Service Secret de Renseignement (MI-6)
- le Directeur Général du Service de Sécurité (MI-5)
- le Directeur du Quartier Général des Communications du Gouvernement (GCHQ)
- le Directeur Général du Renseignement auprès du Ministère de la Défense
- le sous-chef de l'État-major du Renseignement de la Défense (*Defence Intelligence Staff*)
- le coordinateur du Renseignement et de la Sécurité (*Intelligence & Security*)
- et des fonctionnaires des Affaires Étrangères responsables des différents pays «amis» sont également représentés.

Le président du JIC est désigné par le Premier ministre au sein du Bureau du Conseil des ministres. Il est chargé de s'assurer que le rôle de contrôle et d'alerte du JIC est conduit avec efficacité. Le JIC a également un rôle de coordination du travail des agences de sécurité et de renseignement. Dans ce but, il entretient et surveille, lorsque c'est nécessaire, les relations avec les agences de renseignement des pays du Commonwealth et de l'étranger. À bien des égards, le JIC fonctionne comme la CIA était originellement supposée le faire, comme un coordinateur central des services de renseignement nationaux.

En 2004, le JIC a été lourdement critiqué au sujet des enquêtes qu'il a mené sur la possession d'armes de destructions massives par l'Irak. Les rapports transmis à cette époque sur ce sujet ont démontré une surévaluation des risques potentiels et qu'aucune preuve tangible n'étayait la menace d'armes de ce type. Malgré les efforts fournis pas le gouvernement qui se défendit que ces rapports faisaient suites à des renseignements sérieux et fiables, notamment de la part des États-Unis, ils s'avèreront totalement faux et basés sur des faits imaginaires.

Profession possible

Membre d'un CIG

Bibliothèque, Contacts & Ressources, Langue Étrangère, Métier : Informatique, Psychologie, Sciences humaines : Droit & Histoire plus deux compétences parmi les suivantes : Langue Étrangère, Marchandage, Persuasion, Psychanalyse.

Exemple de personnage

Mrs Laura Rowland

43 ans
Type : Caucasien

Éducation : Doctorat d'études orientales, université d'Edimbourg
Profession : Chef d'équipe du CIG chinois

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	65

Compétences

Bibliothèque	70 %
Contacts & Ressources	62 %
Métier	
Informatique	65 %
Psychanalyse	55 %
Psychologie	50 %
Sciences humaines	
Droit	70 %
Histoire	60 %

Langues

Anglais	99 %
Chinois Cantonais	80 %
Chinois Mandarin	80 %

Combat

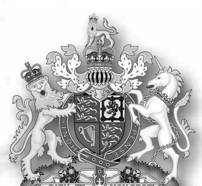
• Bagarre	24 %



Service des Poursuites Judiciaires de la Couronne (CPS)

Ministère de l'Intérieur - (Home Secretary : Crown Prosecution Service)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord



Exemple de personnage

Alexandra Moore

29 ans
Type : Caucasien

Éducation : Bachelière en droit, université de Mid-Glamorgan, Pays de Galles. Certificat d'aptitude à la profession d'avocat, Bristol
Profession : Juriste du CPS

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Baratin	43 %
Bibliothèque	55 %
Crédit	55 %
Métier Informatique	40 %
Négociation	54 %
Persuasion	57 %
Psychologie	62 %
Sciences humaines Droit	65 %

Langues

Anglais	90 %
Gallois	63 %

Combat

• Bagarre	26 %

Date de fondation :
1er octobre 1986.

Mission originelle :
Poursuivre en justice les personnes accusées de crimes par la police en Angleterre et au Pays de Galles.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Angleterre et Pays de Galles.

Quartier Général :
Luddgate Gill, Londres.

Effectifs :
8562

Budget annuel :
672,5 millions de £

Histoire/Description

Avant la loi sur les poursuites judiciaires en matière criminelle de 1879 (*Prosecution of Offences Act*), il n'y avait pas de procureur général pour porter les affaires criminelles en justice. Les particuliers devaient trouver leurs propres avocats ou soutenir eux-mêmes l'accusation devant la cour. Les forces de police n'ont commencé à s'organiser qu'après 1829. En 1880, le Ministre de l'Intérieur nomma Sir John Maule premier Directeur des Poursuites Publiques (DPP) en le rattachant à son propre ministère. Celui-ci ne traita qu'un petit nombre d'affaires importantes ou difficiles. Une fois que la décision de poursuivre en justice était prise, la procédure était confiée à l'Avocat du Trésor. La police a continué d'avoir la responsabilité de présenter la plupart des poursuites judiciaires devant la cour jusqu'en 1986.

En 1985, la loi sur les poursuites judiciaires en matière criminelle créa le Service des Poursuites de la Couronne (CPS), c'est-à-dire le Ministère public britannique. Elle a fait du Directeur des Poursuites Publiques (DPP) le chef d'un service qui incorporait le département du DPP et les départements existants des procureurs généraux de la police. Le DPP est supervisé par le Procureur général (*Attorney General*) qui est le ministre responsable devant le Parlement de la conduite de la plupart des poursuites judiciaires dans des affaires criminelles.

Le CPS opère dans toute l'Angleterre et le pays de Galles par l'intermédiaire d'un réseau de bureaux d'Annexes. Chaque bureau est chargé des poursuites judiciaires dans une zone géographique étroitement liée aux divisions opérationnelles de la police et aux juridictions des cours de justice locales. Ces Annexes (*Branch*) sont les principales unités d'opération du CPS et chacune est dirigée par un Procureur de la Couronne annexe. Plusieurs Annexes sont regroupées en une Région (*Area*), dirigée par un Procureur de la Couronne en chef qui travaille étroitement avec les officiers de police locaux et les forces dont ils disposent.

Le CPS est impliqué dans les affaires judiciaires après que la police ait enquêté sur un crime et lui ait transmis l'affaire. Celle-ci est alors confiée à un juriste du CPS – appelé Procureur de la Couronne – qui l'examine minutieusement avant de décider de lancer ou non des poursuites judiciaires. La décision du procureur est basée sur les questions contenues dans le Code des Procureurs de la Couronne : les preuves sont-elles suffisantes ? Et : les poursuites sont-elles faites dans «l'intérêt public» ?

La réponse à ces deux questions doit être affirmative pour que le CPS entreprenne ou poursuive une action en justice. En examinant une affaire, le procureur la passe en revue afin de voir si les preuves sont suffisantes pour offrir des «perspectives réalistes de condamnation». Si ce n'est pas le cas et que la police déclare qu'il n'y a pas davantage de preuves ni de chance réelle d'en trouver d'autres, l'affaire peut être mise de côté, voire complètement abandonnée. Le CPS peut, et doit, encore demander à la police de représenter l'affaire si de nouvelles preuves devaient être découvertes.

Si un procureur pense que les preuves sont suffisantes pour entreprendre ou poursuivre une action judiciaire, il devra alors estimer si des poursuites sont nécessaires «dans l'intérêt public». Cela signifie que le procureur doit peser attentivement tous les éléments en faveur ou en défaveur des poursuites et déterminer pour chaque affaire si elles doivent avoir lieu.

Le Service des Poursuites de la Couronne avertira la police des poursuites possibles, examine les affaires entamées par la police pour vérifier que les bonnes personnes sont poursuivies sous les bons chefs d'accusation, prépare les affaires pour la cour, plaide des affaires devant les juridictions de base (*magistrates' courts*) et instruit les procureurs pour les poursuites devant la Cour royale (*Crown Court*) ou les juridictions supérieures.

Profession possible

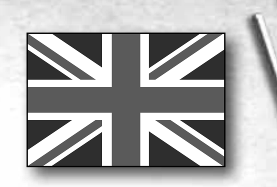
Juriste du CPS

Baratin, Bibliothèque, Crédit, Métier : Informatique, Négociation, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit plus une compétence parmi les suivantes : Culture artistique, Langue Étrangère, Sciences humaines : Histoire.

Centre de Surveillance des Maladies Contagieuses (CDSC)

Ministère de l'Intérieur - (Home Secretary : Communicable Disease Surveillance Center)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord





Date de fondation :
Avril 1977.

Mission originelle :
Assumer la surveillance nationale des maladies contagieuses et fournir assistance épidémiologique et coordination aux investigations et au contrôle des infections en Angleterre et au Pays de Galles.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Royaume-Uni uniquement.

Quartier Général :
Colindale Avenue, Londres.

Effectifs :
Environ 2900

Budget annuel :
7,3 millions de £

Histoire/Description

Le CDSC fournit aux autorités sanitaires, aux conseillers en contrôle des maladies contagieuses, aux équipes de contrôle des épidémies des hôpitaux et au gouvernement de Sa Majesté, un avis d'expert et une assistance dans la recherche et le contrôle des manifestations de maladies contagieuses.

Le CDSC accorde la priorité aux enquêtes de terrain sur les infections nouvellement découvertes et sur les maladies dont la fréquence augmente ou se maintient à un niveau élevé. Il collabore aux enquêtes sur les épidémies nationales ou internationales et les coordonne. En cas de besoin, le CDSC peut fournir une salle de crise pour gérer de grandes épidémies.

Des conseils sont également donnés sur les études appropriées de recherche d'épidémies et sur la gestion des incidents. Des épidémiologistes de terrain et des statisticiens, qui peuvent être déployés pour aider aux enquêtes sur le terrain, fournissent l'appui.

Le CDSC contribue au contrôle et à la prévention des maladies en mettant en application de nouvelles recherches en réponse aux caractères changeants des maladies contagieuses, à l'apparition de nouvelles infections et aux nouveaux développements dans les méthodes épidémiologiques, microbiologiques et statistiques.

La majeure partie des travaux de recherches et développements du CDSC est menée en collaboration avec des microbiologistes, des conseillers en contrôle des maladies contagieuses et d'autres groupes professionnels, tels que les fonctionnaires de la santé publique et des médecins généralistes.

Le CDSC participe également à plusieurs réseaux de surveillance internationale et joue le rôle de centre de coordination pour certains d'entre eux. Salm-Net, le réseau de surveillance pour les contaminations humaines à la salmonelle en Europe, et EWGLI, le programme européen de surveillance de la légionellose associée au voyage, sont des exemples de réseaux dirigés par le CDSC.

Le Centre entretient aussi d'étroites relations de travail avec le Centre de Prévention et de Contrôle des Maladies (CDC) d'Atlanta, aux USA. En 1995, le CDSC a développé, en collaboration avec d'autres centres européens de surveillance nationale, une charte de surveillance et de prévention des maladies contagieuses pour la Commission européenne.

Depuis les attentats du 11 septembre et les attaques à l'anthrax aux États-Unis, le CDSC est l'une des unités les plus actives du gouvernement britannique en proposant suivant les menaces, des plans d'action de plus en plus stricte et discret afin de couper court à tous vents de panique.

Professions possibles

Chercheur du CDSC

Bibliothèque, Crédit, Informatique, Médecine, Métier : Informatique, Sciences de la vie : Biologie, Sciences formelles : Mathématiques, Trouver Objet Caché, et deux compétences parmi les suivantes : Criminalistique, Langue Étrangère, Photographie, sciences de la vie : Pharmacologie.

Epidémiologiste de terrain du CDSC

Bibliothèque, Médecine, Métier : Informatique, Psychologie, Sciences de la vie : Biologie, Trouver Objet Caché, Vigilance et deux compétences parmi les suivantes : Criminalistique, Langue Étrangère, Persuasion, Photographie, Psychanalyse, Sciences formelles : Chimie, Sciences de la vie : Anthropologie.

Exemple de personnage

Zorie Spooner

23 ans
Type : Eurasien

Éducation : Mastère de statistiques mathématiques, université de Loughborough.
Profession : Chercheur du CDSC

Caractéristiques

APP	06	Prestance	30 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Compétences

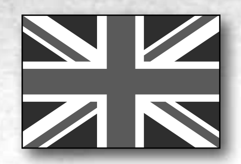
Bibliothèque	55 %
Crédit	26 %
Médecine	12 %
Métier	
Informatique	56 %
Photographie	32 %
Sciences de la vie	
Biologie	34 %
Sciences formelles	
Mathématiques	68 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Anglais	80 %
Hindi	75 %

Combat

• Bagarre	20 %



Service de Sécurité (MI-5)

Ministère de l'Intérieur - (Home Secretary : Security Service)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord



Exemple de personnage

Derek Clark

34 ans
Type : Caucasien

Éducation : Licence de russe, école Polytechnique de Kingston
Profession : Agent du MI-5

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	75

Compétences

Baratin	48 %
Contacts & Ressources	59 %
Écouter	60 %
Interroger	43 %
Psychologie	46 %
Sciences humaines	
Droit	47 %
Trouver Objet Caché	56 %
Vigilance	65 %

Langues

Anglais	70 %
Russe	65 %
Espagnol	46 %

Combat

- Bagarre 60 %
- Jujitsu 55 %
- Armes blanches 45 %
  Cran d'arrêt, dégâts 1D4 + impact
- Armes de poing 55 %
  Sig-Sauer SIG Pro 9mm, dégâts 1D10 (ne porte habituellement aucune arme sur lui)

Date de fondation :
1er août 1909.

Mission originelle :
Appelé à l'origine Département 5 du Renseignement Militaire (*Military Intelligence Department 5*), le MI-5 était alors chargé de contrer l'espionnage allemand. En 1931 sa responsabilité fut étendue à l'évaluation des menaces sur la sécurité nationale, y compris la subversion communiste internationale et le fascisme.

Mission actuelle :
Le rôle actuel du MI-5 est de protéger le gouvernement de Sa Majesté et la population contre le terrorisme, l'espionnage et la subversion. Depuis la loi sur le Service de Sécurité (*Security Service Act*) de 1996, ce rôle a été étendu au soutien des agences de maintien de l'ordre dans le domaine du crime organisé.

Quartier Général :
Le MI-5 est basé à Londres à Thames House sur Millbank. Les bureaux ne sont pas neufs et ont été occupés par plusieurs autres services gouvernementaux avant d'être alloués au MI-5.

Effectifs :
Un peu plus de 1900.

Budget annuel :
290 millions de £

Histoire/Description

Le Service de Sécurité, autrement dit le Département 5 du Renseignement Militaire (MI-5), a été créé en 1905 suite aux réformes *Haldane* du Secrétariat d'État à la guerre (*War Office*). Ces réformes entraînèrent la création d'un état-major et mirent en évidence la nécessité d'une organisation correcte des services de renseignements et de sécurité. Comme on pouvait le prévoir, il y eut une rivalité entre services – la Marine (*Royal Navy*) et l'Armée de Terre – pour prendre le contrôle des services naissants. Ceci fut résolu en août 1909 en dédiant le MI-5, avec des liens forts avec l'Armée de Terre, au contre-espionnage intérieur et le MI-6, avec une forte connexion avec la Marine, à l'espionnage à l'étranger. Malgré leur dénomination de Renseignement Militaire, les deux agences furent retirées du Secrétariat d'État à la guerre et assignées aux Affaires Étrangères. Le 15 octobre 1931, en plus du contre-espionnage militaire, le MI-5 reçut le mandat de combattre la subversion dans tout l'Empire britannique. Cette date marque la transformation du Département 5 du Renseignement Militaire en Service de Sécurité. Le sigle MI-5 est néanmoins resté en usage jusqu'à présent.

Les trente premières années d'existence du MI-5 ont été dominées par son directeur, le capitaine Vernon Kell. Il termina sa carrière anobli avec le grade de général de division, et il serait sans doute monté encore plus haut s'il n'avait pas eu de différends avec Winston Churchill. Durant son mandat de chef du MI-5, le service, qui s'occupait de contre-espionnage purement militaire, a évolué en quelque chose ressemblant au FBI américain, protégeant le Royaume-Uni et ses dominions contre toutes les formes de subversion et de menaces clandestines. Les différences majeures entre ces deux agences sont que le MI-5 ne s'occupe pas d'affaires criminelles et qu'il ne dispose pas du pouvoir d'arrestation.

En dépit de ses indéniables succès contre le réseau d'espions allemands durant les deux guerres mondiales, particulièrement grâce une opération de manipulation (*the Double Cross system*) pendant la Seconde Guerre mondiale, le MI-5 a toujours vécu dans l'ombre du MI-6, lequel a la réputation de regarder de haut les «policiers» du MI-5. Durant leur longue existence bureaucratique, le MI-5 et le MI-6 ont tous deux franchi leurs lignes de démarcation respectives et empiété sur les plates-bandes de l'autre, mais «Six» a toujours maintenu ses prétentions d'antériorité et a souvent remporté, leurs luttes administratives. À la suite du fiasco Burgess & Maclean, le MI-5 a bénéficié d'une certaine augmentation de son prestige, mais celle-ci dura seulement jusqu'à ce que l'affaire Sir Anthony Blunt, une recrue de guerre du MI-5 et un espion soviétique, remette les hommes du «Cinq» à leur place. Le MI-5 a sans doute connu le pire moment de son existence en 1970, lorsque Sir Roger Hallis, l'ancien directeur général du service, a été rappelé pour interrogatoire suite à l'accumulation de preuves circonstancielles qui suggéraient qu'il était un agent du KGB. Il convient toutefois de se rappeler que le MI-5 ne peut prétendre avoir remporté une victoire si ses opérations sont révélées au grand jour. En effet, quand un espion ou un traître est découvert par le Service de Sécurité, ce dernier a toutes les chances d'être critiqué pour ne pas l'avoir attrapé plus tôt, même s'il a été le principal artisan de sa capture. Porter des affaires de contre-

espionnage réussies devant la justice garantit publicité et critiques, tout particulièrement lorsque l'espion poursuivi était un personnage important du gouvernement. Dans ces circonstances, il est facile pour les politiciens de profiter des difficultés du MI-5 et d'exiger que les services de sécurité aient plus de comptes à rendre au Parlement. Néanmoins, le MI-5 a accompli un travail remarquable, surtout compte tenu de la modestie de son budget et de son manque d'effectifs.

Il n'est pas surprenant que le MI-5 soit devenu une organisation quelque peu miteuse.

Du point de vue opérationnel, le MI-5 est divisé en 6 départements. Le Département A s'occupe des ressources et des opérations de renseignement. Le Département C se consacre à la protection. Le Département F a pour tâche de contrer la «subversion intérieure» dans le cadre politique. Le Département D fait du contre-espionnage. Ces départements opérationnels reçoivent un soutien technique et administratif, respectivement des Départements B et E.

Le principal mode opératoire du MI-5 est l'enquête sous couverture, c'est-à-dire enquêter sur une cible sans que celle-ci se doute qu'elle est sous surveillance. Le Service de Sécurité mène ces investigations en interceptant les communications, même le courrier transitant par la Poste Royale, en plaçant des écoutes, en effectuant des surveillances visuelles et en infiltrant des agents dans les organisations cibles. Ces «agents» ne sont pas nécessairement des officiers du MI-5 en exercice. Le plus souvent, les agents sont des informateurs civils rémunérés.

L'interception de courrier, la mise sous écoute électronique et les recherches clandestines ne peuvent être effectuées que sur mandat du Secrétaire d'État. L'établissement d'un tel mandat est une décision administrative qui n'est pas soumise aux exigences américaines, comme l'examen par un juge qui détermine s'il existe une «cause probable» suffisante. À la place, le Secrétaire d'État décide si une telle interception est «nécessaire dans l'intérêt de la sécurité nationale».

Le MI-5 dispose de 440 000 dossiers, 35 000 sont relatifs à l'administration du MI-5, à sa politique et à son personnel, 40 000 couvrent des individus et des organisations étudiés par le MI-5. 75 000 sont relatifs à des individus et des organisations qui n'ont pas été placés sous la surveillance du MI-5. 290 000 dossiers traitent d'individus sur lesquels le MI-5 a enquêté à un moment ou un autre depuis 1909. Environ 7 000 de ceux-ci concernent des investigations en cours sur des résidents étrangers (habituellement des membres de services de renseignements étrangers et des terroristes) et 13 000 sont des dossiers en cours sur des citoyens du Royaume-Uni. Le MI-5 détruisait autrefois ses vieux fichiers, et entre 1909 et le début des années 1970, 175 000 fichiers obsolètes furent détruits. La plupart d'entre eux l'ont été à la fin de chacune des guerres mondiales. Cette politique a changé et aujourd'hui, le MI-5 garde ses fichiers indéfiniment.

Une des spécificités des investigations du MI-5 est que lorsqu'une affaire conduit à une poursuite judiciaire pour terrorisme ou espionnage, le défenseur peut ne pas être confronté à ses accusateurs. Si le MI-5 estime qu'il est contraire à «l'intérêt public» de révéler l'identité d'un informateur ou la manière dont ont été rassemblés les renseignements, le procureur chargé de l'affaire peut appliquer «l'immunité d'intérêt public». L'accusation ne doit alors pas révéler à la défense le nom des témoins, ni la manière dont les informations ont été obtenues. Seul le juge peut le savoir et lui seul estime l'admissibilité de l'immunité. Aucune archive de ces décisions n'étant conservée, formuler un appel basé sur «l'irrecevabilité de la preuve» est presque impossible.

Professions possibles

Agent du MI-5

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Contacts & Ressources, Écouter, Interroger, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Corps à corps : Arts Martiaux, Criminalistique, Langue Étrangère, Métier : Informatique & Serrurerie.

Analyste du MI-5

Bibliothèque, Métier : Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché, plus trois compétences parmi les suivantes : Comptabilité, Criminalistique, Écouter, Langue Étrangère, Psychologie, Sciences humaines : Droit & Histoire.





Service des Douanes et Fiscal de Sa Majesté (HMRC)

Ministère de l'Intérieur - (Home Secretary : HM Revenue and customs)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord



Exemple de personnage

Sumra Khan

29 ans
Type : Eurasien (anglo-asiatique)

Éducation : Maîtrise de sciences sociales (avec mention)
Profession : Inspecteur de la TVA (fonctionnaire de rang élevé)

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	65

Compétences

Bibliothèque	60 %
Comptabilité	75 %
Crédit	55 %
Métier	
Informatique	75 %
Négociation	35 %
Psychologie	35 %
Sciences humaines	
Droit	55 %

Langues

Anglais	99 %

Combat

• Bagarre	26 %

Date de fondation :
18 avril 2005, né de la fusion de l'administration fiscale et du service des douanes.

Mission originelle :
Collecter et administrer les revenus des douanes et des taxes.

Mission actuelle :
Le HMRC collecte et administre les revenus des douanes, les taxes, la TVA (taxe sur la valeur ajoutée) et les autres impôts directs et indirects, ce qui implique la prévention et la détection de l'évasion des capitaux. Le HMRC fait respecter les interdictions et restrictions sur l'importation et l'exportation de biens, comme le matériel stratégique et nucléaire. Le HMRC fait respecter les sanctions des Nations Unies, et identifie et confisque les produits de la criminalité.

Juridiction :
Partout au Royaume-Uni.

Quartier Général :
100, rue du Parlement à Londres, avec des bureaux à Belfast, Birmingham, Cardiff, Douvres, Edimbourg, Ipswich, Leeds, Liverpool, Londres, Nottingham, Reading, Southampton et à l'aéroport d'Heathrow (Londres).

Effectifs :
78 192

Budget annuel :
4,9 milliards de £

Histoire / Description

En Angleterre, les revenus des douanes et des taxes sont levés par la Couronne depuis le XIIIe siècle. Avant la formation des Conseils des Douanes et Taxes, le monarque récompensait ses amis en leur donnant le droit d'administrer et de percevoir des taxes, ce qui réduisait les revenus de la couronne. La création des Douanes et Taxes augmenta la collecte des revenus, ce qui encouragea la contrebande et la fraude fiscale dans les siècles suivants. En réponse, la Couronne a utilisé les Douanes comme une agence de maintien de l'ordre. Les douaniers furent armés afin de se protéger et une flotte de cotres fut construite pour patrouiller dans les eaux côtières anglaises. Des réformes ultérieures rendirent la collecte des taxes douanières moins risquées et les douaniers ne sont plus armés depuis 1856. D'un autre côté l'administration fiscale était responsable de la collecte des impôts directs, indirects et de la TVA pour le compte du gouvernement, des enquêtes sur les fraudes fiscales et des éventuelles fuites de capitaux vers l'étranger.

Aujourd'hui un Conseil des Commissaires dirige le HMRC et prend les décisions opérationnelles. Les ministres des finances prennent les décisions politiques et sont responsables devant le Parlement des actions des Commissaires. Le président fait son rapport au Chancelier de l'Échiquier, mais la responsabilité des affaires du HMRC a été déléguée au Trésorier général.

Le HMRC est constitué d'un quartier général et de vingt-quatre unités exécutives. Il y a quatorze unités administratives de collecte régionale simplement appelées Collectes, chacune possédant son propre service d'investigation. Le Service Fiscal *(HMRC's Inland Revenue)* est responsable de la collecte des impôts sur le revenu, les cotisations sociales, l'impôt sur le gain en capital, l'impôt sur les successions, l'impôt sur les sociétés, l'impôt sur le revenu du Pétrole et du droit du timbre. Le Service d'Investigation National du HMRC (*HMRC's National Investigation Service* – NIS) planifie et organise les enquêtes nationales et internationales sur la fraude et la contrebande. La Division d'Investigation Nationale du HMRC (*HMRC's National Intelligence Division* – NID) fournit des analyses et des informations au HMRC et à des corps de police comme le Service National de Renseignement Criminel (SOCA). Le réseau des Officiers de Liaison en matière de Drogues du HMRC (*HMRC's Drug Liaison Officer*) fournit des renseignements internationaux sur la circulation des drogues lors de leur transit. Le Bureau du procureur (*Solicitor's Office*) prépare les affaires en vue des poursuites judiciaires. Le HMRC se concentre sur la contrebande et la «protection de la société» en essayant de limiter la quantité de marchandises illégales – drogues, armes à feu, pornographie – pénétrant au Royaume-Uni et de réduire leur valeur de revente dans les rues. Le HMRC entretient toujours une petite flottille de vedettes des douanes.

Les pouvoirs de perquisition du HMRC sont supposés être supérieurs à ceux de la police. Ses agents peuvent procéder à des arrestations et à la détention de personnes suspectées d'enfreindre les lois fiscales ou douanières, ainsi qu'à des perquisitions complètes de locaux ou d'habitations suspectes. L'agent a besoin d'un mandat de perquisition délivré par son supérieur et par un magistrat pour fouiller un local. Un

mandat de perquisition permanent (*Writ of Assistance*) autorise une entrée par effraction légale afin de perquisitionner. Des preuves trouvées lors d'une inspection antérieure peuvent être utilisées pour obtenir des mandats de perquisition permanents. Des agents peuvent effectuer une fouille au corps, superficielle ou approfondie, avec inspection des cavités naturelles, sur des personnes soupçonnées de dissimuler des marchandises de contrebande. On peut faire appel de cette fouille mais 5% seulement de ces appels aboutissent. Dans les ports d'entrée, les agents peuvent également fouiller les bateaux, les véhicules, les cargaisons et les bagages (ordinateurs portables inclus). L'accès aux véhicules, au contenu des cargaisons et des bagages, au disque dur ou aux données cryptées des ordinateurs doit être accordé s'il est réclamé. Un refus sera sanctionné par une assignation, le maintien du refus peut conduire à une peine d'emprisonnement.

Professions possibles

Officier des Douanes

Bricolage, Dissimulation, Premiers Soins, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus trois compétences parmi les suivantes : Bateau, Botanique, Dressage de Chien, Écouter, Pharmacologie, Zoologie.

Avocat du HMCR

Bibliothèque, Comptabilité, Langue : Anglais, Négociation, Persuasion, Sciences humaines : Droit plus deux autres compétences comme spécialités personnelles.

Officier de Liaison en matière de Drogues du NID

Bibliothèque, Langue(s) Étrangère(s), Métier : Informatique, Sciences de la vie : Pharmacologie, Sciences humaines : Droit britannique & Droit international, plus deux compétences parmi les suivantes : Conduire Automobile, Écouter, Métier : Électronique, Photographie, Piloter : Bateau, Science de la vie : Botanique & Zoologie.

Agent du NIS

Baratin, Conduire Automobile, Contacts & Ressources, Corps à corps : Arts martiaux, Dissimulation, Écouter, Métier : Électronique, Persuasion, Pharmacologie, Photographie, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Inspecteur du service fiscal

Bibliothèque, Comptabilité, Crédit, Langue : Anglais, Métier : Informatique, Négociation, Psychologie, Sciences humaines : Droit.





Agence contre la Grande Criminalité Organisée (SOCA)

Ministère de l'Intérieur - (Home Secretary : Serious Organised Crime Agency)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord



Exemple de personnage

Policier Tahera Mohan

26 ans
Type : Asiatique

Éducation : École de Police de Hendon
Profession : Agent de liaison spécialiste des stupéfiants de la SOCA

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	11
Santé Mentale	65

Compétences

Bibliothèque	42 %
Contacts & Ressources	67 %
Médecine	45 %
Métier	
Informatique	35 %
Pharmacologie	60 %
Psychologie	50 %
Sciences formelles	
Chimie	55 %
Sciences humaines	
Droit	45 %
Trouver Objet Caché	45 %
Vigilance	40 %

Langues

Ourdou	75 %
Anglais	60 %

Combat

- Armes blanches 50 %
  Matraque, dégâts 1D6 + impact
- Armes de poing 50 %
  Taser, dégâts 1 + spécial

Date de fondation :
1er avril 2006, née de la fusion du National Crime Squad (NCS), du National Criminal Intelligence Service (SOCA), du National HI-Tech Crime Unit (NHTCU) et de certaines unités du HM Revenue & Customs (HMRC) et du Service de l'Immigration (IS).

Mission originelle :
Aider au maintien de l'ordre et assister les autres agences, à l'intérieur des frontières comme à l'extérieur, en traitant et en diffusant les informations, en donnant des instructions et des directives et en analysant les principales activités criminelles.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
La SOCA est autorisée à recueillir et à traiter des informations sur tout citoyen anglais, vivant au Royaume-Uni ou non.

Quartier Général :
Londres

Effectifs :
4200

Budget annuel :
494 millions de £

Histoire/Description

La SOCA a été créée pour répondre au caractère national et international du crime organisé. La SOCA offre un service de «guichet unique» aux différentes polices locales lancées dans des recherches nationales et internationales. Son but est d'être la première source de renseignements criminels du Royaume-Uni. La SOCA ne recueille pas ces renseignements elle-même, à la place elle compte sur les rapports élaborés par les différents services de police du Royaume-Uni, la Branche Spéciale et le MI-5, et parfois même par les autres services de renseignement. Elle ne conserve pas d'archives sur les groupes politiques, sauf si un groupe est impliqué dans une activité criminelle. La SOCA réalise ses propres analyses de ces renseignements et rend ses rapports disponibles pour une utilisation officielle.
La Division Internationale dirige un réseau d'Officiers de Liaison Européens en matière de Drogues (DLO). Elle est également reliée au réseau mondial des DLO du HMCR. Le bureau britannique d'Interpol est également basé au sein de la Division Internationale, ce qui permet à la SOCA d'avoir un accès direct aux 176 pays membres d'Interpol.
Les renseignements criminels traités par la SOCA sont vitaux pour la lutte contre les crimes graves en Grande-Bretagne. Ils ne sont pas uniquement accessibles aux forces de police du Royaume-Uni, mais, par le biais d'Interpol aux forces de polices d'autres pays. La base de données des délinquants contient tout, depuis les trafiquants de drogue jusqu'aux hooligans, en passant par les blanchisseurs d'argent, les groupes criminels organisés et les pédophiles. La SOCA entretient aussi le fichier national des empreintes digitales.
En parallèle, avec l'incorporation du NHTCU, la SOCA enquête sur les agissements de cybercriminels sur Internet comme le piratage, la propagation de virus informatiques, la fraude sur Internet et tout autre acte impliquant des services informatiques ou de télécommunication.

Professions possibles

Informaticien de la SOCA

Bibliothèque, Bricolage, Métier : Électricité, Électronique & Informatique, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, plus deux compétences parmi les suivantes : Comptabilité, Criminalistique, Langue Étrangère, Psychologie, Sciences formelles : Mathématiques & Physique.

Agent de liaison spécialiste des stupéfiants de la SOCA

Contacts & Ressources, Médecine, Métier : Informatique, Pharmacologie, Sciences de la vie : Pharmacologie, Sciences formelles : Chimie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Bibliothèque, Criminalistique, Imposture, Langue Étrangère, Psychanalyse, Psychologie, Sciences humaines : Histoire.

Spécialiste des Recherches de la SOCA

Bibliothèque, Comptabilité, Contacts & Ressources, Interroger, Métier : Informatique, Persuasion, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Criminalistique, Langue Étrangère, Psychologie, Psychanalyse, Sciences de la vie : Pharmacologie, Sciences formelles : Chimie, Sciences humaines : Histoire.

Bureau des Archives nationales (PRO)

Ministère de l'Intérieur - (Home Secretary : Public Records Office)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord





Date de fondation :
1838.

Mission originelle :
Conserver toutes les archives du Parlement et permettre ainsi au public instruit de les consulter.

Mission actuelle :
Inchangée pour l'essentiel, mais les registres sont désormais disponibles sur Internet.

Juridiction :
Tous les documents établis par le système judiciaire ou le Parlement du Royaume-Uni.

Quartier Général :
Kew, Londres. Il existe aussi un service pour les historiens familiaux au Centre des Archives familiales (*Family Record Center* – FRC) dans Londres Central.

Effectifs :
Environ 500

Budget annuel :
4,2 millions de £

Histoire/Description

On fait souvent référence au Bureau des Archives nationales comme la mémoire de la nation. Il a été fondé par une loi du Parlement en 1838 pour rassembler et conserver toutes les archives du gouvernement central et des cours de justice, et pour les rendre disponibles afin que tous ceux qui le souhaitent puissent les consulter. Ces registres, qui commencent par le livre du cadastre de 1086 (le *Doomsday Book*), couvrent une période ininterrompue du XIe siècle à nos jours.

On trouve sur ses 145 kilomètres de rayonnages une immense variété de documents historiques, parmi lesquels les comptes-rendus des élections parlementaires de 1275, les listes de bijoux d'Elisabeth I, le testament de Shakespeare, la confession de Guy Fawkes et le premier journal américain. On y trouve le récit de la mutinerie du Bounty par le capitaine Bligh, l'autopsie de Napoléon, les dépêches déchiffrées de l'ambassadeur britannique décrivant le début de la Révolution russe, l'acte d'abdication d'Edouard VIII, les minutes du cabinet de guerre de Churchill et le rapport de destruction des barrages de Mohne et d'Eder par l'escadron 617. Le PRO est une ressource inestimable pour les chercheurs universitaires, les historiens locaux, les généalogistes et de nombreux autres groupes de lecteurs.

La collection de documents du PRO comprend la formulation de la politique, et la distribution et le contrôle des ressources publiques par le noyau exécutif, les actions de l'exécutif pour conduire l'économie, la politique étrangère du Royaume-Uni, la formulation et le prononcé des politiques sociales, l'administration de la justice et le maintien de l'ordre, ainsi que la documentation sur la condition économique et sociale du Royaume-Uni.

Profession possible

Bibliothécaire du PRO

Bibliothèque, Comptabilité, Langue Étrangère, Sciences humaines : Histoire plus deux compétences parmi les suivantes : Orientation, Photographie, Psychologie, Sciences humaines : Droit plus deux autres compétences comme spécialités personnelles.



Exemple de personnage

Zoë Taylor

29 ans
Type : Caucasien

Éducation : Licence d'histoire, université de Reading
Profession : bibliothécaire du PRO

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70%
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	11
Santé Mentale	30

Compétences

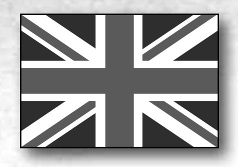
Bibliothèque	74 %
Comptabilité	41 %
Orientation	41 %
Photographie	42 %
Sciences humaines	
Droit	58 %
Histoire	64 %
Histoire militaire	47 %

Langues

Anglais	72 %
Latin	62 %

Combat

• Bagarre	18 %



Branche Spéciale

Ministère de l'Intérieur - (Home Secretary : Special Branch)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord



Exemple de personnage

Sergent-détective Philip Morris

26 ans
Type : Caucasien

Éducation : Académie de police de Hendon
Profession : Policier de la Branche Spéciale

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Baratin	47 %
Contacts & Ressources	39 %
Écouter	41 %
Imposture	35 %
Persuasion	48 %
Psychologie	42 %
Sciences humaines	
Droit	56 %
Trouver Objet Caché	57 %
Vigilance	60 %

Langues

Anglais	70 %

Combat

• Bagarre	70 %
• Boxe anglaise	62 %
• Armes de poing	56 %
Glock 17, dégâts 1D10	

Date de fondation :
Le 17 mars 1883 (jour de la St Patrick) sous le nom de «Branche Spéciale Irlandaise» (*Special Irish Branch*).

Mission originelle :
Combattre une flambée de terrorisme irlandais à Londres.

Mission actuelle :
Le rôle de la Branche Spéciale est de combattre la subversion et la subversion potentielle, ainsi que les activités individuelles qui sapent la démocratie britannique. De plus, la Branche Spéciale agit comme le bras exécutif du MI-5, procédant aux arrestations suite aux enquêtes du MI-5. La Branche Spéciale s'occupe également des délits dans le cadre des élections locales et parlementaires ainsi que dans la protection des VIP.

Juridiction :
Partout au Royaume-Uni et dans les provinces coloniales existantes comme les îles Malouines (Falkland).

Quartier Général :
Chacune des principales forces de police britannique possède une division de la Branche Spéciale. La plus célèbre est celle de New Scotland Yard, à Londres.

Effectifs :
Environ 1000 policiers répartis dans les forces de police des différents comtés.

Budget annuel :
Inconnu

Histoire/Description

La Branche Spéciale est le service spécial de renseignement des forces de police britanniques. Elle a été créée le jour de la Saint Patrick en 1883, en réaction à une flambée de terrorisme nationaliste irlandais à Londres. À l'origine appelée Branche Spéciale Irlandaise, elle était constituée d'à peine une douzaine d'hommes. Au cours de son premier siècle d'existence, la Branche Spéciale s'est chargée des Fenians, des anarchistes du parti de la Dynamite, des services secrets allemands au cours des deux guerres mondiales, de l'espionnage soviétique et de la subversion communiste, ainsi que des complexités du terrorisme international. Néanmoins, combattre le terrorisme irlandais était une de ses priorités dominantes. Depuis que le processus de paix en Irlande du Nord est en cours, le nombre de policiers de la Branche Spéciale affectés à la lutte contre le terrorisme irlandais a été réduit. Ces agents ont été réassignés ailleurs, notamment dans des équipes chargées de la lutte contre le crime organisé.

Ce qui n'a pas, jusque récemment, modifié les liens qui unissent la Branche Spéciale au MI-5. Comme le MI-5 ne dispose pas du pouvoir d'arrestation, la Branche Spéciale travaille étroitement avec ce service et prend la relève lorsqu'une arrestation est imminente. Inévitablement, la Branche Spéciale est donc souvent étroitement impliquée dans de nombreuses opérations du MI-5 dès leur commencement. En dépit de cette étroite collaboration, les récents changements à l'intérieur du MI-5 et sa mission, maintenant que la Guerre Froide est terminée, laissent à la Branche Spéciale la nette impression que le Service de Sécurité empiète sur son territoire. Dans la Branche Spéciale, certains pensent que le MI-5 devrait être absorbé pour optimiser l'efficacité et, bien sûr, pour supprimer un rival bureaucratique.

La Branche Spéciale mène ses enquêtes selon trois méthodes de base. La première, et la plus importante, est l'utilisation des équipes de surveillance Azur. Chaque division de la Branche Spéciale possède un certain nombre de ces équipes prêtes à surveiller toute personne ou organisation susceptible de représenter une menace. Ces équipes Azur sont souvent «prêtées» à d'autres divisions spécialisées comme celles des Stupéfiants ou de la Pornographie infantile.

Ensuite vient l'utilisation d'informateurs payés – appelés *snouts* (museaux). Ceux-ci sont souvent des membres mineurs d'organisations «subversives», qui ont eu des problèmes avec la police et à qui on a offert le choix de travailler comme informateurs afin de «s'en sortir». Ces informateurs transmettent alors toutes les informations qui leur tombent entre les mains. L'emploi de «museaux» semble être la méthode de collecte de renseignements préférée en Irlande du Nord, bien que la vie de toute personne prise à donner des informations aux autorités ait tendance à être brutalement abrégée.

Enfin, un certain nombre de policiers de la Branche Spéciale sont entraînés aux méthodes d'infiltration sous couverture. Ces agents infiltrent surtout des groupes subversifs, qui vont des organisations néo-nazies et des hooligans aux groupuscules d'extrême-gauche et aux organisations de défense de l'environnement. La Branche Spéciale ne doit pas être confondue avec les Policiers Spéciaux, les officiers de police à temps partiel qui assistent les agents en uniforme.

Depuis 2006, les branches spéciales de certaines unités de police ont été supprimés, ce qui réduit très sensiblement leurs effectifs. Néanmoins d'autres unités britanniques affectées à des endroits sensibles, ont décidé de maintenir en place leurs Branches Spéciales.

Professions possibles

Policier de la Branche Spéciale

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Écouter, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux autres compétences comme spécialités personnelles.

Agent de surveillance Azur

Contacts & Ressources, Discrétion, Écouter, Métier : Électricité, Électronique & Informatique, Photographie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance.

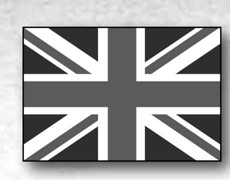
Officier traitant d'informateurs

Baratin, Contacts & Ressources, Métier : Informatique, Persuasion, Psychologie, Psychanalyse, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché.

Agent sous couverture

Baratin, Écouter, Imposture, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Vigilance et plus deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Arme de Poing, Corps à corps : Arts Martiaux, Sciences de la vie : Pharmacologie, Sciences formelles : Chimie, Sciences humaines : Histoire.





Quartier Général des Communications du Gouvernement (GCHQ)

Ministère des affaires étrangères et du Commonwealth
(Foreign and Commonwealth Secretary : Government's Communication Headquarters)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord



Exemple de personnage

Dr David Welsh

52 ans
Type : Caucasien

Éducation : Doctorat de physique, université du Pays de Galles
Profession : Spécialiste des communications du GCHQ

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	75

Compétences

Écouter	53 %
Métier	
Électricité	77 %
Électronique	45 %
Informatique	62 %
Sciences formelles	
Cryptographie	84 %
Mathématiques	70 %
Physique	78 %

Langues

Anglais	99 %

Combat

• Bagarre	20 %

Date de fondation :
1946.

Mission originelle :
Fournir des renseignements électroniques (SIGINT) aux services du gouvernement et aux commandements militaires, et leur apporter conseil et assistance quant à la sécurité de leurs communications et de leurs systèmes de technologie de l'information.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Tous les renseignements électroniques à l'intérieur du Royaume-Uni, à l'exception des opérations d'écoute locales.

Quartier Général :
Le GCHQ opère à partir de deux sites (Benhall et Oakley) des environs de Cheltenham dans le Gloucestershire.

Effectifs :
Environ 7000

Budget annuel :
650 millions de £

Histoire/Description

Le GCHQ a succédé après-guerre à l'Institut Gouvernemental de Codage et Déchiffrage (*Government Code and Cipher School* – GCCS), l'organisation britannique chargée du SIGINT depuis 1919. Basé à Bletchey Park, le GCCS contribua de manière exceptionnelle à la lutte contre l'Allemagne nazie, par exemple en déchiffrant les messages cryptés par la machine Enigma. En 1953, le GCHQ déménagea de Bletchey Park pour s'installer dans deux sites des environs de Cheltenham, où il est toujours basé aujourd'hui. Des projets pour regrouper les deux sites en un «super GCHQ» ont été annoncés, mais aucun détail n'est encore disponible. Le directeur du GCHQ répond devant le Ministre des affaires étrangères et du Commonwealth de tous les aspects de son travail.

Le GCHQ recueille des renseignements électroniques en surveillant les communications, ainsi que d'autres signaux, comme les radars. Cette surveillance est mise en œuvre par l'Organisation des Signaux Composites (*Composite Signals Organization*) laquelle, administrée par le GCHQ, opère depuis un certain nombre de bases situées au Royaume-Uni et outre-mer. Parmi leurs plus importants sites, on trouve le colossal complexe de collecte SIGINT de Menwith Hill, au Royaume-Uni, qui s'étend sur près de 230 hectares, et leur station sur l'île de l'Ascension, dans l'Atlantique sud. Comme le SIS (MI-6) et le Service de Sécurité (MI-5), le GCHQ est également en relation avec de nombreux services de renseignement et de sécurité étrangers. Ses relations avec la NSA sont particulièrement étroites. Les deux agences administrent ensemble le complexe de Menwith Hill, ainsi que l'Annexe Columbia (*Columbia Annex* – CANX) située au village de King's Contrivance, dans le Maryland. Ici, les signaux interceptés par le GCHQ sont analysés par les ordinateurs de la NSA.

Le Groupe de Sécurité Électronique des Communications du GCHQ (*Communication Electronics Security Group* – CESG) assure, pour les services du gouvernement et les forces armées, les missions de conseil et d'assistance sur la sécurité de leurs communications et de leurs systèmes de technologie de l'information. Le CESG travaille étroitement avec ses clients et avec l'industrie, ainsi qu'avec le MI-5, afin d'assurer la protection appropriée aux informations officielles circulant dans ces systèmes de communication. Le CESG ne fabrique pas d'équipement de sécurité, mais conseille à la place les industriels de l'électronique qui fournissent ces technologies au gouvernement. Le CESG commence également à offrir ses «conseils» au secteur privé sur une «base de récupération des coûts».

Le GCHQ est divisé en deux branches principales. La première est uniquement responsable des écoutes et des analyses électroniques. La seconde est chargée du chiffrage et déchiffrage des codes.

Professions possibles

Analyste du renseignement du GCHQ

Bibliothèque, Écouter, Métier : Informatique, Persuasion, plus deux compétences parmi les suivantes : Langue Étrangère, métier Électronique, Sciences formelles : Cryptographie.

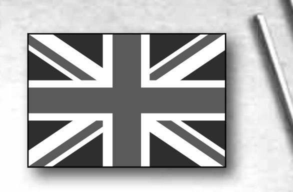
Spécialiste des communications du GCHQ

Écouter, Électricité, Métier : Électronique & Informatique, Sciences formelles : Cryptographie, plus deux compétences parmi les suivantes : Langue Étrangère, Sciences formelles : Mathématique & Physique.

Branche d'Investigation des Accidents Maritimes (MAIB)

Ministère des affaires étrangères et du Commonwealth
(Foreign and Commonwealth Secretary : Marine Accident Investigation Branch)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord





Date de fondation :
1er juillet 1989.

Mission originelle :
Enquêter sur tout accident se produisant à bord des navires battant pavillon britannique, publier ses découvertes et améliorer la sécurité sur tous les vaisseaux du Royaume-Uni.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
La MAIB a le pouvoir d'enquêter sur les accidents impliquant ou se produisant à bord d'un bateau battant pavillon britannique partout dans le monde, ou sur tout autre bateau navigant dans les eaux territoriales du Royaume-Uni.

Quartier Général :
Southampton.

Effectifs :
274

Budget annuel :
1 million de £

Histoire/Description

La Branche d'Investigation des Accidents Maritimes (MAIB) a été établie par le chapitre 33 de la loi de 1988 sur la marine marchande. Elle fonctionne selon les règles de 1994 sur la marine marchande (signalement et enquête sur les accidents) comme un bras indépendant du Ministère des transports (*Department of Transport*).
Avant la fondation de la MAIB en 1989, les Surveillants du Ministère des transports étaient chargés des enquêtes sur les accidents maritimes. Aujourd'hui la MAIB est une branche distincte et séparée du Ministère des transports, dont le directeur (Inspecteur en chef) rend directement compte au Secrétaire d'État.
Tous les inspecteurs sont compétents en navigation maritime, en ingénierie et en architecture navale. Leurs compétences sont réactualisées en permanence de sorte qu'ils restent opérationnels sur tous les types de navires. Il existe trois niveaux pour les enquêtes entreprises par la MAIB :
l'enquête administrative pour les affaires les moins graves. Elle est menée par téléphone ou par courrier, sans qu'une visite soit nécessaire.
l'enquête par un inspecteur pour des cas plus graves. Des témoins sont interrogés et le bateau est visité lorsque c'est possible.
l'inspection complète demandée par l'Inspecteur en chef dans le cas d'accidents majeurs. C'est une enquête très approfondie, habituellement menée par une équipe d'inspecteurs.
Les maîtres d'équipage et les chefs de bord des navires immatriculés au Royaume-Uni sont tenus de signaler les accidents par les moyens les plus rapides – radio THF, téléphone, télex ou fax – à la MAIB, à n'importe quel bureau de l'Agence de Sécurité Maritime (*Marine Safety Agency*) ou aux garde-côtes (*HM Coastguard*).
Les règles sur la marine marchande sont à la base du travail de la MAIB et s'appliquent aux navires marchands, aux bateaux de pêche et aux navires de plaisance. Elles définissent les accidents auxquels elles s'appliquent, décrivent le but des investigations et indiquent les exigences quant au signalement des accidents. Elles présentent des directives pour la demande et la conduite des investigations, tout en garantissant aux inspecteurs une certaine liberté, indispensable étant donné la grande variété des cas rencontrés.
La MAIB effectue aussi des enquêtes pour le compte d'autres États si la demande lui en est faite. Naturellement la MAIB apporte son plus entier soutien aux résolutions de l'Organisation Maritime Internationale sur la coopération entre États.

Profession possible

Inspecteur de la MAIB

Baratin, Bibliothèque, Culture artistique : Architecture, Métier : Informatique, Interroger, Orientation, Persuasion, Piloter : Bateau, Photographie, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Exemple de personnage

Lauren Bishop

29 ans
Type : Caucasien

Éducation : Maîtrise d'architecture navale, université de Southampton
Profession : Inspectrice de la MAIB

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	07	Puissance	14 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	65

Compétences

Baratin	46 %
Bibliothèque	31 %
Métier	
Informatique	40 %
Orientation	40 %
Persuasion	45 %
Photographie	40 %
Culture artistique	
Architecture	50 %
Piloter	
Bateau	47 %
Trouver Objet Caché	46 %
Vigilance	52 %

Langues

Anglais	85 %

Combat

• Bagarre	20 %



Service Secret de Renseignement (MI-6)

Ministère des affaires étrangères et du Commonwealth

(Foreign and Commonwealth Secretary : Secret Intelligence Service)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord



Exemple de personnage

Miss Connie Adams

37 ans
Type : Caucasien

Éducation : Keeble College d'Oxford
Profession : Officier traitant du MI-6

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Baratin	55 %
Contacts & Ressources	48 %
Crédit	45 %
Dissimulation	55 %
Écouter	60 %
Métier	
Serrurerie	40 %
Trouver Objet Caché	50 %
Vigilance	74 %

Langues

Anglais	95 %
Allemand	70 %
Hongrois	60 %
Russe	60 %

Combat

• Bagarre	55 %
• Judo	50 %
• Armes de poing	55 %
Glock 26, dégâts 1D10	

Date de fondation :
1er août 1909.

Mission originelle :
Le MI-6 était chargé de la collecte de renseignements sur les menaces extérieures contre le Royaume-Uni, comme les gouvernements et organisations étrangers. Pendant la Guerre Froide, le MI-6 a repris les missions effectuées durant la guerre par la Direction des Opérations Spéciales (*Special Operations Executive*) et a entrepris des opérations sous couverture.

Mission actuelle :
Inchangée pour l'essentiel. Le rôle principal du MI-6 est la production de renseignements secrets afin de soutenir les politiques de sécurité, de défense, étrangère et économique du Gouvernement de Sa Majesté.

Juridiction :
Le MI-6 est autorisé à poursuivre ses buts à l'extérieur du Royaume-Uni, mais il peut aussi agir à l'intérieur des frontières dans des circonstances spéciales.

Quartier Général :
Le MI-6 est basé à Londres dans un complexe de bureaux nouvellement bâti à son intention, au 85 Albert Embankment, dans le quartier de Vauxhall Cross, sur la rive gauche de la Tamise. Le MI-6 possède également des stations dans de nombreux pays à travers le monde.

Effectifs :
Environ 2 500

Budget annuel :
245 millions de £

Histoire / Description

Pendant des siècles, l'Angleterre a utilisé l'espionnage comme un instrument d'État, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de ses frontières. Le Service Secret de Renseignement britannique actuel peut faire remonter ses origines au maître-espion élisabéthain Sir Francis Walsingham. À l'époque de ce dernier, il n'y avait pas de service professionnel et il payait souvent les frais des opérations de sa poche.

Le Service Secret de Renseignement a été créé en 1909 sous le nom de Département 6 du Renseignement Militaire (MI-6) pour diriger la collecte de renseignements outre-mer. Son premier chef et principal organisateur fut le capitaine de la *Royal Navy*, Sir Mansfield Cumming. Comme on parlait de lui en citant uniquement l'initiale de son nom de famille, «C» est devenu le pseudonyme du «Chef» du Service Secret. Le capitaine Cumming dirigea l'agence de 1909 à 1923, et pendant cette période le MI-6 connut une réussite considérable. Toutefois, il est difficile d'estimer les succès du MI-6. Les véritables succès restent inconnus à jamais et les échecs ne deviennent visibles que lorsqu'ils sont assez spectaculaires pour faire la une des journaux, ce qui est bien plus difficile au Royaume-Uni qu'aux États-Unis. En dépit de désastres comme la découverte de ses réseaux en Europe par le contre-espionnage nazi en 1939, le MI-6 a gardé la réputation d'un service hautement capable et compétent. Pendant la guerre, le MI-6 se vit retirer la plupart de ses opérations sous couverture au profit du SOE récemment formé. Pendant cette période, ses activités furent donc généralement limitées à la collecte et à l'analyse de renseignements. Après la guerre, le MI-6 retrouva toutes ses missions.

C'est pendant la Guerre Froide que le MI-6 a connu ses plus sombres défaites contre les agences de renseignement soviétiques. La réputation du MI-6 et du MI-5 fut amèrement écornée quand la nouvelle se répandit que certains des plus brillants éléments des deux agences – Burgess et Maclean, Blake et Blunt – étaient des traîtres. Plus embarrassant encore fut la fuite en Union soviétique d'un de leurs agents les plus chevronnés, Kim Philby, après qu'une enquête gouvernementale l'avait blanchi de toute accusation de trahison. Ces désastres conduisirent à une réorganisation du Service. Les procédures de recrutement et les mesures de sécurité avaient un grand besoin de modernisation. Depuis, le MI-6 a pu éviter un autre scandale comme celui du «Cercle d'espions de Cambridge». De plus, des succès notables furent remportés, en particulier le recrutement et l'exploitation du Colonel Penkovsky, peut-être le plus grand espion de la Guerre Froide, après que la CIA ait refusé de croire à sa sincérité.

À la fin de la Guerre Froide, le MI-6 a consacré moins de ressources à Moscou pour se concentrer sur des cibles comme les groupes terroristes et les états qui les soutiennent. Sans l'effet polarisant de la Guerre Froide, la collecte de renseignements sur des gouvernements amis n'est plus taboue. L'espionnage industriel et les actions pour promouvoir les intérêts commerciaux britanniques (comme obtenir une connaissance approfondie des positions

d'une nation «amie» lors d'une négociation) sont devenus des tâches légitimes pour le MI-6.

À l'époque de l'Empire, le Service recrutait ses membres parmi les forces armées ou dans les rangs de la police coloniale. Le nouveau contingent des membres du service secret est recruté parmi des candidats remarqués à l'université, notamment ceux qui présentent des aptitudes pour les langues. Ce processus de sélection est bien moins aléatoire et bien plus prudent que l'époque où appartenir à la «bonne» famille et fréquenter la «bonne» école pouvait garantir une place dans le Service. Le contrôle des aptitudes est une chose acquise et des détecteurs de mensonges sont fréquemment utilisés.

Les méthodes de renseignement ont changé en même temps que les cibles. Les membres du MI-6 passent plus de temps à recouper, à l'aide d'ordinateurs, des informations recueillies en coopération avec les services alliés des puissances de l'OTAN, qu'à diriger des agents et des réseaux sur le terrain. Les actions d'éclat de la Guerre Froide sont rapidement devenues un anachronisme.

Le MI-6 est organisé en plusieurs sections différentes numérotées de I à IX. Chaque section est chargée d'une région du monde spécifique. Quand le MI-6 était basé dans Cambridge Circus, à Londres, chaque section était désignée par le numéro de l'étage qu'elle occupait. Ainsi, le cinquième étage, c'est-à-dire la section V, s'occupe de la surveillance des activités dans l'ancienne URSS. Contrairement au GCHQ, qui utilise des technologies de communication avancées pour capter des renseignements, le MI-6 se concentre sur l'HUMINT (le renseignement humain), et emploie les classiques méthodes A.I.C.E. – Argent, Idéologie, Compromission, Ego – pour pousser à la trahison une cible récalcitrante.

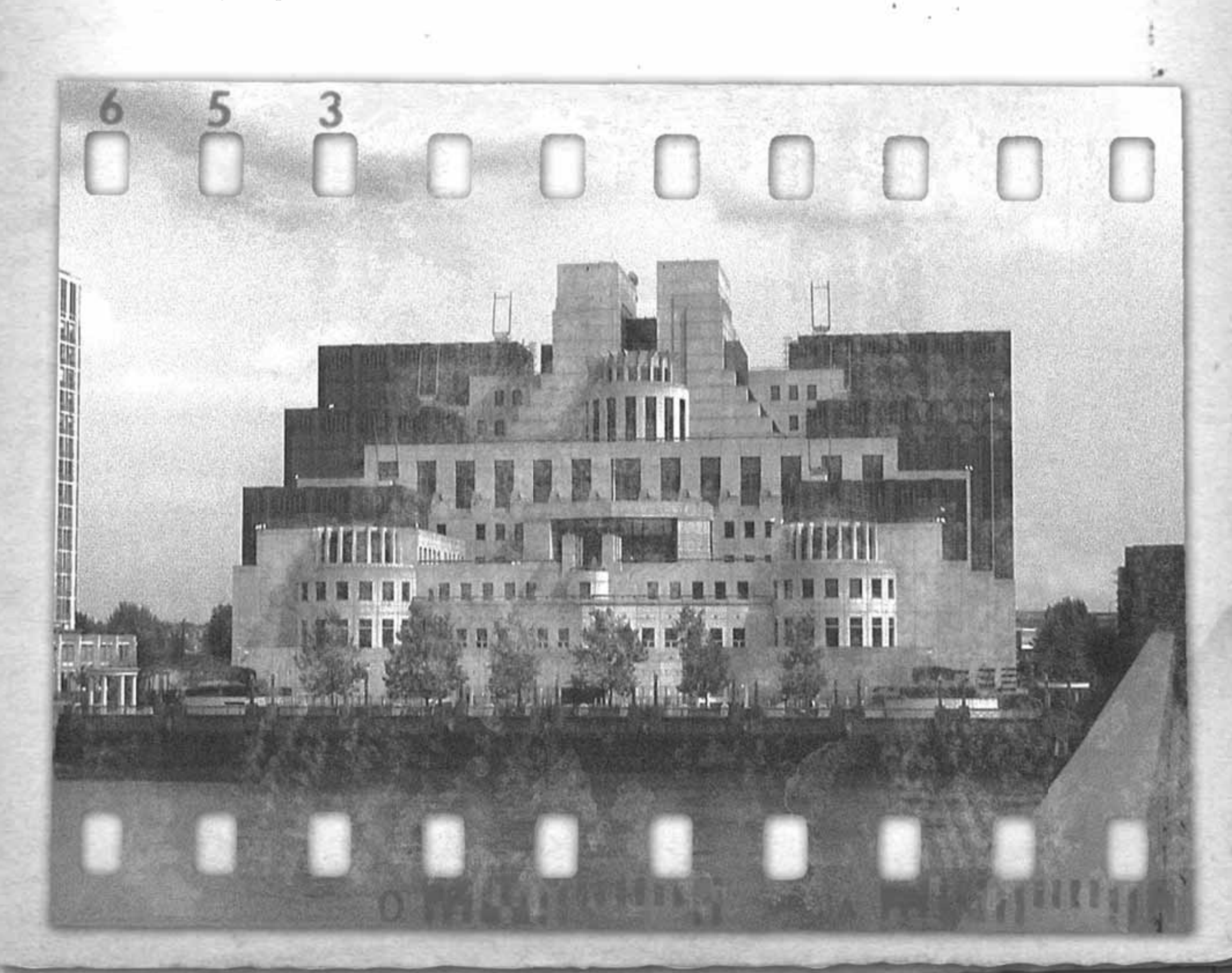
Professions possibles

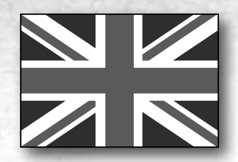
Officier traitant du MI-6

Baratin, Contacts & Ressources, Crédit, Dissimulation, Langue Étrangère, Métier : Serrurerie, Trouver Objet Caché, Vigilance plus trois compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Arme de Poing, Corps à corps : Arts Martiaux, Discrétion, Écouter, Métier : Contrefaçon, Négociation, Persuasion, Se Cacher.

Analyste du MI-6

Bibliothèque, Métier : Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché, plus trois compétences parmi les suivantes : Comptabilité, Criminalistique, Écouter, Langue Étrangère, Psychologie, Sciences humaines : Droit & Histoire.





Régiment Spécial de Reconnaissance (SRR)

Ministère de la Défense - (Special Reconnaissance Regiment)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord



Exemple de personnage

Capitaine Kenneth Morgan

41 ans
Type : Caucasien

Éducation : Académie militaire royale de Sandhurst
Profession : Interrogateur du SRR

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	40

Compétences

Baratin	70 %
Écouter	56 %
Interroger	78 %
Hypnose	29 %
Persuasion	70 %
Premiers soins	60 %
Psychanalyse	65 %
Psychologie	70 %

Langues

Anglais	85 %
Russe	60 %

Combat

• Armes de poing 50 %
Sig-Sauer P226 9mm, dégâts 1D10

Date de fondation :
6 avril 2005

Mission originelle :
Assurer la reconnaissance stratégique et la récolte de renseignements pour les besoins de l'armée.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Partout où l'armée britannique est engagée

Quartier Général :
Hereford

Effectifs :
De 100 à 300

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Créé autour du noyau originel de la 14e Intelligence Company, le SRR assure des missions de reconnaissance et d'informations pour l'armée dans le cadre d'opérations militaires. Sa création avait pour but de soulager les forces spéciales tels que les SAS en ce concentrant uniquement sur des missions de renseignements militaires et de répondre à des besoins d'agents aptes à assurer dans le monde entier des opérations clandestines, d'infiltration, de reconnaissance et de surveillance. Bien que les opérations du SRR soient classés confidentielles, il est évident qu'il ait joué un rôle majeur dans les opérations militaires en Irak et en Afghanistan lors de la préparation d'opérations militaires.

Profession possible

Spécialiste du renseignement militaire du SRR

Armes à feu : Armes de Poing, Bibliothèque, Métier : Informatique, Orientation, Psychologie, Sciences humaines : Science Militaire, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Arme sautomatiques, Bricolage, Équitation, Parachutisme, Premiers Soins, Sciences humaines : Droit & Histoire, Survie.

Spécialiste des interrogatoires du SRR

Baratin, Écouter, Interroger, Persuasion, Premiers Soins, Psychanalyse, Psychologie, plus deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes de Poing & Armes automatiques, Hypnose, Langue Étrangère, Médecine.



Groupe de Protection de la Flotte des Royal Marines (FPGRM)

Ministère de la Défense - (Fleet Protection Group Royal Marines)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord





Date de fondation :
Avril 1979 sous le nom de FPGRM, rebaptisé sous son appellation actuelle en 2001.

Mission originelle :
Protéger les champs pétrolifères britanniques en mer du Nord contre le terrorisme.

Mission actuelle :
Protéger les armes nucléaires embarquées britanniques quand elles sont au port, et protéger les centrales nucléaires côtières britanniques contre les attaques terroristes.

Juridiction :
Le territoire du Royaume-Uni et ses eaux territoriales.

Quartier Général :
Base de Clyde, Écosse.

Effectifs :
Environ 300 hommes dont l'âge moyen est de 22 ans.

Budget annuel :
3 millions de £

Histoire/Description

Le FPGRM est une compagnie indépendante d'une unité de la Marine royale, initialement mise en place pour protéger le pétrole de la mer du Nord contre des attaques terroristes. Le nom du groupe, Comacchio, vient d'une victoire anglaise au lac de Comacchio en Italie pendant la Seconde Guerre mondiale.
À sa création, le FPGRM comprenait environ 300 hommes et était basé à Arbroath. En plus des Marines royaux, une unité du SBS sert dans le FPGRM. Au début des années 1980, la mission du FPGRM fut étendue à certains aspects de la sécurité navale, en particulier à la protection de la dissuasion nucléaire indépendante de la Grande-Bretagne. Ce qui signifiait garder les réserves d'armes nucléaires, principalement dans la base sous-marine de Clyde, sur la côte ouest de l'Écosse.
Les Marines royaux qui composent le FPGRM sont très bien entraînés : l'accent est mis sur la rapidité de réaction et l'usage de précision des armes personnelles. Ils sont équipés de leur propre petite embarcation pour les opérations amphibies ou en haute mer dans leurs tâches de défense des installations et des sites nucléaires côtiers.

Profession possible

Membre du FPGRM

Armes à feu : Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps : Arme de mêlée, Discrétion, Écouter, Nager, Piloter : Bateau, Plongée, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes de Poing, Artillerie : Lance grenades ou Mitrailleuses, Corps à corps : Arts Martiaux, Premiers Soins.



Exemple de personnage

Marine Bruce Joseph

20 ans
Type : Indien de l'ouest

Éducation : École de la Marine royale, Portsmouth
Profession : Membre d'une équipe Comacchio

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

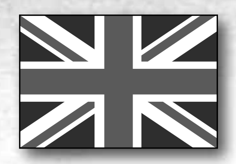
Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale50

Compétences

Athlétisme	50 %
Discrétion	70 %
Écouter	45 %
Nager	60 %
Piloter	
Bateau	60 %
Plongée sous-marine	65 %
Premiers soins	45 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	55 %
Vigilance	70 %

Langues
Anglais 65 %

Combat
- Armes blanches 60 %
  Poignard Commando, dégâts 1D4+2 + impact
- Armes de poing 60 %
  Sig-Sauer P226 9mm, dégâts 1D10
- Armes automatiques 60 %
  Enfield SA-80, dégâts 2D8



Renseignement de la Défense (DI)

Ministère de la Défense - (Defence Intelligence)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord



Exemple de personnage

Rose Collision

32 ans
Type : Indien de l'Ouest

Éducation : École de sciences économique de Londres
Profession : Analyste du DI

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	60

Compétences

Bibliothèque	55 %
Métier	
Informatique	55 %
Négociation	27 %
Psychanalyse	35 %
Psychologie	30 %
Sciences humaines	
Droit	45 %
Histoire	60 %

Langues

Anglais	80 %

Combat

• Armes de poing	35 %
Sig-Sauer P226 9mm, dégâts 1D10	

Date de fondation :
1964. En 2010 son appellation passe de Personnel du Renseignement de la Défense (DIS) à Renseignement de la Défense (DI).

Mission originelle :
Fournir au Ministère de la défense des informations précises et régulières pour aider la politique du gouvernement de Sa Majesté.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Aucune en soi, le DIS consomme et analyse des renseignements, mais il ne les collecte pas lui-même.

Quartier Général :
Ministère de la Défense à Bristol.

Effectifs :
Environ 120

Budget annuel :
830 000 £

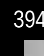
Histoire/Description

Le DI a été créé pour servir de lieu d'échange et de traitement pour les informations produites par tous les départements de renseignements militaires. Il tire ses informations des départements du renseignement des trois branches des forces armées, aussi bien que de sources publiques. Les données ne sont pas seulement classées, elles sont analysées et mises à la disposition du Ministère de la Défense, des départements du renseignement des forces armées et même des commandants sur le terrain. Le DI fournit des évaluations sur tout, des systèmes d'armes potentiellement utilisables par l'ennemi aux influences politiques et culturelles pouvant dégénérer en un conflit régional. Le directeur du DI est l'un des membres du JIC.
Le personnel du DI est mixte, composé à la fois de militaires et de spécialistes civils dans des domaines tels que la linguistique, la géographie et diverses sciences physiques. Il est divisé en quatre catégories : Renseignement de Service, Administration & Renseignement de Support, Renseignement Scientifique et Technique, et Renseignement Économique. Le DI crée des cellules spécialisées pour traiter les situations nouvelles, comme la crise actuelle en Yougoslavie.

Profession possible

Analyste du DI

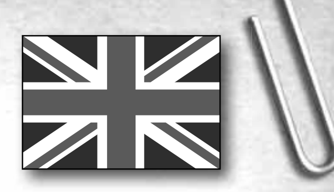
Bibliothèque, Métier : Informatique, Psychanalyse, Psychologie, Sciences humaines : Droit & Histoire plus deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes de Poing, Langue Étrangère, Négociation, Persuasion.



Service de Renseignement Aérien de l'Armée de l'air (AIS)

Ministère de la Défense - (Royal Air Force Air Intelligence Service)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord





Date de fondation :
1939

Mission originelle :
Fournir au Secrétariat d'État à la Guerre des informations précises sur les mouvements aériens dans les cieux du Royaume-Uni.

Mission actuelle :
Fournir au Ministère de la Défense une liste précise et quotidienne de tous les appareils civils ou militaires volant dans l'espace aérien du Royaume-Uni. Fournir une reconnaissance photographique claire et précise de tous les sites qui pourraient représenter une menace pour la sécurité du Royaume-Uni.

Juridiction :
L'espace aérien du Royaume-Uni.

Quartier Général :
Base aérienne de West Drayton, Londres.

Effectifs :
Environ 1200

Budget annuel :
8,2 millions de £

Histoire/Description

Fondé peu après le célèbre incident du Zeppelin de Sheerness, le Service de Renseignement Aérien était supposé permettre au Royaume-Uni d'identifier tous les mouvements aériens. À l'origine, l'AIS collationnait les observations aériennes des deux autres branches des forces armées, de la police et des postes des garde-côtes. Pendant la Première Guerre mondiale, l'AIS apportait un soutien tactique aux actions du *Royal Flying Corps* contre les Allemands en France, notamment en tenant un pointage précis du nombre d'appareils allemands détruits dans des duels aériens, ainsi que du type et du modèle des appareils allemands en usage.
Vers la fin de la Première Guerre mondiale, l'AIS fut chargé de renseigner l'armée sur les positions des troupes allemandes. C'est ainsi que fut créée une branche de l'AIS : l'Unité de Reconnaissance Photographique. Pendant la Seconde Guerre mondiale, l'AIS eut une fois de plus la responsabilité de coordonner tous les rapports sur les appareils ennemis et de fournir des travaux de reconnaissance photographique au Secrétariat d'État à la Guerre.
De nos jours, l'AIS est également responsable de la coordination des renseignements satellitaires de l'OTAN, que le Royaume-Uni recueille grâce au propre réseau de satellites espions de l'OTAN. Enfin, l'AIS est chargé de collaborer avec l'Autorité Aérienne Civile, pour fournir une liste de tous les vols civils autorisés au-dessus du Royaume-Uni, de façon à ce que les vols militaires puissent s'effectuer aussi sûrement que possible dans le ciel encombré.

Professions possibles

Analyste de l'AIS

Bibliothèque, Métier : Informatique, Persuasion, Photographie, Trouver Objet Caché, plus deux autres compétences comme spécialités personnelles.

Opérateur de satellites de l'AIS

Métier : Électronique & Informatique, Trouver Objet Caché, Sciences formelles : Astronomie, Mathématiques & Physique plus deux autres compétences comme spécialités personnelles.



Exemple de personnage

Elaine McCourt

22 ans
Type : Caucasien

Éducation : École PRU n°1, base aérienne d'Halton
Profession : Opérateur de satellites de l'AIS

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	60

Compétences

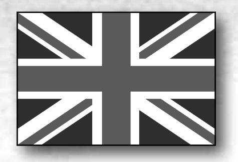
Métier	
Électronique	49 %
Informatique	46 %
Sciences formelles	
Astronomie	55 %
Mathématiques	60 %
Physique	41 %
Trouver Objet Caché	49 %

Langues

Anglais	85 %
Gallois	50 %

Combat

• Armes de poing 45 %
Sig-Sauer P226 9mm, dégâts 1D10



Section Aérienne n° 2 de l'Armée de l'air (AS2)

Ministère de la Défense - (RAF Air Section 2)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord



Exemple de personnage

Flight Lieutenant Michael Walters

31 ans
Type : Caucasien

Éducation : École de l'Air (*RAF Staff College*), Andover
Profession : Enquêteur de l'AS2

Caractéristiques

APP	06	Prestance	30 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	50

Compétences

Baratin	45 %
Interroger	63 %
Métier	
Informatique	45 %
Persuasion	50 %
Piloter	
Hélicoptère	60 %
Psychologie	65 %
Sciences formelle	
Ufologie	39 %
Trouver Objet Caché	65 %
Vigilance	32 %

Langues

Anglais	75 %

Combat

• Armes de poing	65 %
Sig-Sauer P226 9mm, dégâts 1D10	

Date de fondation :
4 mai 1972.

Mission originelle :
Enquêter sur les plaintes du public sur les vols à basse altitude d'appareils de l'Armée de l'air britannique.

Mission actuelle :
L'AS2 traite à présent les rapports d'observations d'OVNI par le public.

Juridiction :
Partout au Royaume-Uni.

Quartier Général :
Manoir Rudloe dans le Wiltshire.

Effectifs :
Environ 50

Budget annuel :
2 millions de £

Histoire/Description

Fondée à l'origine pour étudier les plaintes contre les appareils volant à basse altitude, l'AS2 a vu, courant 1979, sa mission élargie aux enquêtes sur les apparitions d'OVNI. Elle héritait des obligations des sections du Ministère de la Défense (MoD) enquêtant sur les OVNI : DS8 et S4(Air). L'inquiétude grandissante du MoD à propos des 16 000 apparitions d'OVNI signalées aux bases de l'Armée de l'Air et à la police semble être la raison de cette nouvelle mission. Et puis le MoD lui-même doit s'impliquer dans la défense après tout.

Le centre de recherche sur les OVNI n'emploie pas plus d'une trentaine de personnes et il entretient un service téléphonique permanent. Il sert aussi de centre de dépistage et de recoupement pour l'activité OVNI dans l'espace aérien du Royaume-Uni. Il est chargé d'enquêter sur les contacts et les atterrissages d'OVNI, ainsi que d'interroger les témoins. D'après un ancien membre du personnel, l'AS2 est au cœur de tous les rapports sur les OVNI au Royaume-Uni. Le quartier général de l'AS2, le Manoir Rudloe, est considéré par certains membres de la communauté ufologique britannique comme la «Zone 51» du Royaume-Uni. Certains croient que des technologies extraterrestres récupérées ou des preuves y sont conservées.

Profession possible

Agent de l'AS2

Baratin, Interroger, Métier : Informatique, Persuasion, Psychologie, Sciences formelles : Ufologie, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Arme de Poing, Orientation, Piloter : Avion ou Hélicoptère, Psychanalyse.



Département du Renseignement Naval (NID)

Ministère de la Défense - (Royal Naval Intelligence Department)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord





Date de fondation :
1888.

Mission originelle :
Fournir des services d'interception de transmissions et de déchiffrage à la Marine royale.

Mission actuelle :
Fournir des renseignements électroniques et donner les mouvements navals des ennemis du Gouvernement de Sa Majesté.

Juridiction :
Le NID collecte des renseignements pour soutenir la présence navale du Gouvernement de Sa Majesté partout dans le monde.

Quartier Général :
Bâtiment de l'Amirauté (*Admiralty Building*), Londres.

Effectifs :
Environ 300

Budget annuel :
1,8 million de £

Histoire/Description

Fondé par le Capitaine Henry Oliver, le Département du Renseignement Naval était à l'origine une section d'interception et de déchiffrage des transmissions au sein de la Marine royale. Toutefois, un changement se produisit lorsque l'Amiral «Blinker» Hall prit la tête du NID en 1914. Blinker Hall était considéré par beaucoup comme l'un des chefs les plus intelligents et retors de tous les services de renseignement britanniques et susceptible de frapper de terreur les ennemis. Durant son commandement, non seulement il perfectionna la section de déchiffrage existante en employant des civils, mais il instaura une école de décodage afin de faciliter le déchiffrage de l'arriéré de messages allemands interceptés. Il établit également un important réseau d'agents et d'espions dans les pays neutres.
Un des plus grands moments du NID, et la cause de l'entrée en guerre des États-Unis en 1917, fut l'interception du «télégramme de Zimmerman», indiquant que les Allemands étaient sur le point de lancer une offensive sous-marine totale sur les côtes américaines.
Entre les deux guerres mondiales, le NID, ou *Room 40 (Old Building)* comme on l'appelait le plus souvent, fut réduit sur l'ordre du chef du MI-6, Sir Manfield Cummings, peut-être à cause d'une rivalité entre services.
Pendant la Seconde Guerre mondiale, le Département du Renseignement Naval s'agrandit à nouveau, et il planifia et exécuta un certain nombre d'opérations, dont la plus fameuse fut sans doute l'Opération Mincemeat, un événement parfois appelé «L'homme qui n'existait pas». Cette opération avait pour but de tromper les Allemands en leur faisant croire que l'invasion projetée de la Sicile aurait lieu en Grèce. À cette fin, un cadavre, censé être celui d'un commandant des Marines royaux transportant les plans d'une invasion de la Grèce par les alliés, fut déposé par un sous-marin britannique sur une plage d'Espagne, dans l'espoir que les autorités espagnoles préviendraient les Allemands. Ce plan, mis en œuvre en mai 1943, connut un succès retentissant et les Allemands envoyèrent inutilement d'importantes troupes pour défendre la Grèce.
À la fin de la Seconde Guerre mondiale, le NID était une fois de plus comparable en taille et en fonction au MI-6, et il disposait de ses propres agents. Et une fois de plus, il fut réduit. Aujourd'hui, il n'est plus que l'ombre de ce qu'il fut. Il se concentre à présent sur la collecte et l'évaluation de renseignements provenant de sources navales variées, parmi lesquelles les vaisseaux de recherche, l'espionnage électronique et les réseaux de détecteurs sous-marins.

Professions possibles

Agent de renseignement

Armes à feu : Armes automatiques, Contacts & Ressources, Discrétion, Écouter, Métier : Électronique & Informatique, Photographie, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes de Poing, Athlétisme, Corps à corps : Arts Martiaux, Explosifs, Langue Étrangère.

Spécialiste en cryptographie

Écouter, Métier : Électronique & Informatique, Orientation, Sciences formelles : Cryptographie & Mathématiques plus deux compétences parmi les suivantes : Bibliothèque, Langue Étrangère, Sciences formelles : Physique.

Exemple de personnage

Premier maître Rachel Thayer

28 ans
Type : Indien de l'ouest

Éducation : Académie navale de Chatham
Profession : Spécialiste en cryptographie du NID

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	10
Santé Mentale	30

Compétences

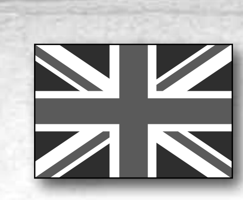
Bibliothèque	40 %
Écouter	55 %
Métier	
Électronique	40 %
Informatique	50 %
Orientation	40 %
Sciences formelles	
Cryptographie	55 %
Mathématiques	65 %

Langues

Anglais	80 %
Russe	70 %

Combat

• Bagarre	22 %



Régiment de Service Aérien Spécial (22e SAS)

Ministère de la Défense - (Special Air Service Regiment)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord



Exemple de personnage

Caporal Steve Hockey

28 ans
Type : Caucasien

Éducation : Armée britannique
Profession : Soldat du SAS

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	17
Santé Mentale	45

Compétences

Athlétisme	55 %
Bricolage	40 %
Discrétion	55 %
Écouter	45 %
Parachutisme	60 %
Premiers soins	50 %
Se cacher	60 %
Survie	77 %
Trouver Objet Caché	40 %
Vigilance	65 %

Langues

Anglais	50 %

Combat
- Bagarre 75 %
- Close combat 70 %
- Armes blanches 70 %
  Poignard Commando, dégâts 1D4+2 + impact
- Armes exotiques
  Garrot, Étranglement 91%
- Armes de poing 65 %
  Sig-Sauer P226 9mm, dégâts 1D10
- Armes automatiques 70 %
  Enfield SA-80, dégâts 2D8

Date de fondation :
Juillet 1941. Détachement L, Brigade de Service Aérien Spécial. Transformée en un régiment d'infanterie régulière, le 22e SAS, en 1952.

Mission originelle :
Fournir une petite force d'assaut capable d'infiltrer les lignes ennemies et d'attaquer les aérodromes, les lignes de communication et les bases de ravitaillement.

Mission actuelle :
Le SAS a élargi sa mission pour ajouter la lutte anti-terroriste à ses activités plus traditionnelles d'assauts furtifs.

Juridiction :
Apporter un soutien discret aux missions du Royaume-Uni à travers le monde.

Quartier Général :
Hereford, dans l'Herefordshire.

Effectifs :
Environ 700

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le SAS est une idée originale de David Stirling, un lieutenant des Scots Guards âgé de 24 ans. Sterling sentait que les commandos de la taille d'un bataillon formés au début de la Seconde Guerre mondiale étaient trop encombrants pour des opérations secrètes.
Vers la fin de la guerre, le SAS n°1 réduit avait détruit plus de 100 appareils ennemis en Afrique du Nord et semé le chaos en Italie et en France. Vers la fin de la guerre, la brigade SAS, qui avait grossi jusqu'à comprendre deux régiments britanniques, deux français et un belge, avait prouvé sa valeur au sein de l'armée britannique. Toutefois, le SAS fut tout d'abord dissout et ne fut réorganisé qu'en 1952.
Depuis lors, le SAS a repris du service actif en Malaisie (1952), à Oman (1958 et 1978), à Bornéo (1962), en Irlande du Nord (de 1962 à nos jours), dans les Malouines, pendant la guerre du Golfe (1990) et, plus récemment, en Bosnie.
Le rôle anti-terroriste du SAS débuta suite à l'attaque terroriste pendant les Jeux Olympiques de Munich en 1972, lorsque onze Israéliens furent tués après avoir été pris en otages par des «combattants de la liberté» palestiniens. À Hereford, la division des Projets Spéciaux fut mise en place pour anticiper les actions terroristes et mener des actions directes contre les opérations terroristes. Ces actions directes comprennent le sauvetage d'otages détenus dans des bâtiments, des avions, des bateaux, des installations pétrolières et même dans des centrales nucléaires. En fait, c'est par ses activités anti-terroristes que le SAS a attiré l'attention du public lorsque le 5 mai 1980, le SAS a pris d'assaut l'ambassade iranienne occupée, en direct à la télévision.
Le régiment du SAS actuellement en activité est le 22e SAS (le 21ème et le 23ème étant les régiments de l'armée de réserve). L'âge moyen est d'environ 27 ans, et il faut avoir servi trois années dans une unité régulière pour être sélectionné afin d'incorporer le SAS. Le 22e SAS possède cinq escadrons Sabre opérationnels (A, B, D, G et R), composés chacun de quatre troupes (à l'exception du R qui est semblable aux SAS de réserve, mais dont tous les membres ont auparavant servi dans les forces armées britanniques). Chaque troupe devrait être composée de 32 hommes organisés en quatre patrouilles de huit. Mais comme le régiment est toujours en sous-effectif, ce n'est pas toujours le cas.
Chaque troupe a une spécialité en termes de «compétences d'infiltration». Celles-ci comprennent le parachutisme, l'escalade et les longues marches, les véhicules et les motos, et les bateaux. Les escadrons tournent tous les six mois entre trois rôles : les Projets Spéciaux, leur mission anti-terroriste ; les Tâches en Équipe, qui est l'entraînement à l'étranger ; et la Formation de l'Escadron, c'est-à-dire l'entraînement et le programme de déploiement de base du 22e SAS.

Profession possible

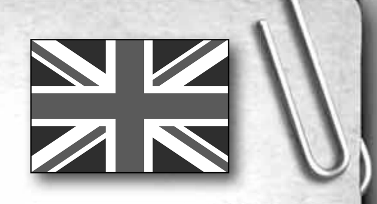
Soldat du SAS

Armes à feu : Armes de Poing & Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps : Arts Martiaux, Discrétion, Écouter, Se Cacher, Survie, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes d'épaule, Artillerie : Mitrailleuses ou Lance-grenades, Bricolage, Explosifs, Nager, Parachutisme, Premiers Soins.

Service Naval Spécial (SBS)

Ministère de la Défense - (Special Boat Service)

Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord







Date de fondation :
1944 par Lord Mountbatten sous le nom de Groupe des Opérations Spéciales (*Special Operations Group* – SOG).

Mission originelle :
Mener des assauts et des opérations de reconnaissance derrière les lignes japonaises.

Mission actuelle :
Assurer une reconnaissance secrète, des raids par voie maritime et des missions de sabotage contre les ennemis du Royaume-Uni et empêcher les activités terroristes en mer.

Juridiction :
Assurer un soutien secret aux missions du Royaume-Uni à travers le monde.

Quartier Général :
Poole, dans le Dorset.

Effectifs :
Entre 200 et 250

Budget annuel :
Inconnu

Histoire/Description

Le SBS est, assez injustement, une des unités les moins connues des forces spéciales d'élite britanniques. Certaines personnes le considèrent comme meilleur et encore mieux entraîné que le SAS. Le SBS est une force plus spécialisée que le SAS, sa spécialité étant les opérations navales et amphibies. C'est également une organisation encore plus sélective (bien que son personnel soit issu d'une source de plus petite taille), et elle est composée de bien moins de membres.

Le SBS moderne se réclame de l'héritage du Groupe des Opérations Spéciales qui opérait en Asie du Sud-Est à la fin de la Seconde Guerre mondiale. Le SOG se composait des Sections Navales Spéciales des Commandos de l'Armée (*Army Commando Special Boat Sections*) créées en juillet 1940, du Détachement des Marines Royaux «Boom Patrol» (*Royal Marines Boom Patrol Detachment*) créé en juillet 1942, des Groupes de Pilotage des Opérations Combinées de la Marine (*Royal Navy Combined Operations Pilotage Parties*) créés en septembre 1942, de l'Unité de Reconnaissance Navale de la Marine (*Royal Navy Sea Reconnaissance Unit*) également créée en 1942 et d'autres forces spéciales navales et amphibies. Les tous premiers éléments des Sections Navales Spéciales des Commandos de l'Armée avaient aussi servi avec l'Escadron Naval Spécial (*Special Boat Squadron*) du comte Jellicoe, faisant des ravages contre les Allemands en mer Egée. Le SBS fournissait une capacité d'assauts par mer à la brigade SAS.

Contrairement au SAS, le SOG ne fut pas dissous après la guerre. L'Aile des Assauts Limités (*Small Raids Wing*) fut créée en 1948, avant de devenir le SBS dans les années 1950.

Depuis lors, le SBS a mené nombre d'opérations extrêmement réussies et, dans la plupart des cas, secrètes à travers le monde. L'action sans doute la plus célèbre du SBS eut lieu pendant la guerre des Malouines, lorsque les membres du SBS furent envoyés pour une reconnaissance à longue distance contre les forces argentines, des semaines avant l'arrivée du reste de la flotte britannique. Les troupes du SBS ont sécurisé l'ambassade britannique au Koweït en 1991 et elles ont cherché les missiles SCUD pendant la guerre du Golfe.

Les membres du SBS proviennent exclusivement des Marines Royaux. Le processus de sélection est différent de celui du SAS en ce que l'accent est mis sur la natation et la plongée. Le SBS et le SAS s'entraînent à présent ensemble pour leurs compétences communes, comme leur rôle dans la lutte anti-terroriste. Le SBS a repris les responsabilités du contre-terrorisme maritime au FPGRM en 1987 et trois escadrons se consacrent à cette mission.

Profession possible

Plongeur-canoéiste du SBS

Armes à feu : Arme de Poing & Armes automatiques, Athlétisme, Discrétion, Écouter, Nager, Orientation, Piloter : Bateau, Plongée sous-marine, Se Cacher, Survie, Trouver Objet Caché, Vigilance plus trois compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes d'épaules, Corps à corps : Arts Martiaux, Explosifs, Parachutisme, Premiers Soins.

Exemple de personnage

Sergent-chef Steven Phillips

24 ans
Type : Caucasien

Éducation : École des Marines Royaux, Whale Island
Profession : Plongeur-canoéiste du SBS

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Discrétion	45 %
Écouter	40 %
Explosifs	40 %
Nager	70 %
Orientation	30 %
Piloter	
Bateau	70 %
Plongée sous-marine	65 %
Se cacher	40 %
Survie	47 %
Trouver Objet Caché	55 %
Vigilance	72 %

Langues

Anglais	85 %

Combat

- Bagarre 70 %
- Close combat 44 %
- Armes blanches 65 %
  Poignard Commando, dégâts 1D4+2 + impact
- Armes de poing 60 %
  Sig-Sauer P226 9mm, dégâts 1D10
- Armes automatiques 60 %
  Enfield SA-80, dégâts 2D8

Agence Fédérale de l'Information et des Communications Gouvernementales (FAPSI)

Bureau du président - (Federal'naya Agenstvo Pravitel'stvennoy Svayazi i Informatsii)

Fédération de Russie



Date de fondation :
19 février 1994.

Mission originelle :
Reprendre en main les communications, la sécurité du système d'information ainsi que les fonctions de récupération des COMINT, ELINT, SIGINT et COMPINT du KGB démantelé.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Opère à la fois sur le territoire et à l'étranger.

Quartier général :
Moscou.

Effectifs :
Des dizaines de milliers, mais est supposée réduire ses effectifs de 40 % après 2001.

Budget annuel :
10-11 trillions de roubles.

Histoire/Description

l'Agence fédérale de l'information et des communications gouvernementales (FAPSI) a été créée à partir des actifs des septième et huitième directions générales du KGB. Entre la fin de 1991 et le début de 1994, ces actifs étaient contrôlés par l'Administration de gestion des informations, que la FAPSI a remplacé.

La juridiction de la FAPSI recouvre le maintien de la sécurité dans toutes les communications gouvernementales, à la fois physiques et électroniques, le développement de sécurités cryptographiques et techniques pour ces mêmes communications, le travail de renseignement sur le territoire et à l'étranger dans le domaine des « communications spéciales » et la transmission des informations découvertes au bureau du président. Le terme « communications spéciales » recouvre tous les échanges non vocaux. La FAPSI surveille en fait toutes les transactions électroniques financières et sécurisées ainsi que les autres communications électroniques, y compris les accès privés à internet. À cette fin, tous les logiciels et composants de cryptage de données non approuvés par la FAPSI ont été bannis de la Fédération de Russie. Il a également été prétendu que la FAPSI avait réussi à collecter des informations sur certaines entreprises à l'étranger et à traquer des transactions bancaires confidentielles.

Sa mission de collecte des données COMINT, COMPINT, ELINT et SIGINT s'étend à toutes les informations se rapportant aux sujets politiques, économiques, militaires ou scientifiques pouvant être bénéfiques pour la Fédération de Russie.La FAPSI a l'autorité et la capacité pour pénétrer les systèmes de communications et d'information de toutes les institutions gouvernementales et privées du pays. L'agence maintient un réseau de satellites hautes-fréquences permettant de récupérer les SIGINT et les transmissions du gouvernement et des agences de renseignement. Elle travaille étroitement avec la GRU, qui s'est également lourdement investie dans le rassemblement d'informations électroniques. Toutes deux partagent plusieurs équipements SIGINT dans le monde, comme les bases de Cam Rahn Bay au Vietnam et de Lourdes à Cuba.

Contrairement à la NSA américaine, la FAPSI est légalement autorisée à opérer au sein de la Fédération de Russie et à contrôler directement les systèmes de communication des autres branches du gouvernement, là où la NSA se contente de fournir le soutien matériel et technique. De plus, la FAPSI a le droit de s'engager dans des entreprises commerciales. Elle loue ainsi des fréquences radiophoniques et des lignes de communication gouvernementales à des corporations locales et étrangères. Des compagnies russes comme Simaco et Roskomtehk ont été fondées avec sa participation financière directe et sont dirigées par des fonctionnaires encore en service. Elle est aussi un investisseur majeur dans la compagnie Relkom, laquelle contrôle le plus grand réseau de courriels du pays et dessert la banque centrale de Russie, le ministère des Finances et le ministère de la Défense.

La FAPSI est organisée en huit directoires. Le Directoire principal sert de quartier général et de division d'analyse. Le Directoire des opérations s'occupe de la collecte d'informations électroniques. Le Directoire principal des communications gouvernementales entretient les lignes de communication de toutes les branches du gouvernement. Le Centre technique et scientifique développe des logiciels et des composants servant à la protection des données et à la sécurisation des ordinateurs. Le Centre technique et scientifique Atlas supervise la gestion des documents, des archives et des systèmes d'informations qui sont liés à ces tâches. L'Académie russe de cryptographie n'est pas une école

Exemple de personnage

Anatoli Mikhalin

31 ans
Race : Caucasien/Russe

Éducation : maîtrise ès arts de mathématiques et d'ingénierie électrique à l'Institut Bauman de technologie et d'économie
Occupation : spécialiste et cryptographe COMSEC pour la FAPSI

APP	06	Prestance	30 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	75

Compétences

Comptabilité	43 %
Écouter	62 %
Métier	
Électronique	73 %
Électricité	67 %
Informatique	49 %
Négociation	27 %
Sciences formelles	
Cryptographie	83 %
Mathématiques	81 %
Physique	33 %
Trouver Objet Caché	62 %

Langues

Russe	81 %

Attaques

• Bagarre	14 %

d'entraînement mais plutôt le centre de la FAPSI chargé de casser les codes et d'encrypter les données. L'Administration économique et financière gère les investissements de l'agence. Le Service de sécurité est le contre-espionnage de la FAPSI et son 4e département s'occupe de la sécurité physique des bases du groupe.

La FAPSI a eu une histoire pour le moins tumultueuse. Peu après sa formation, le Service fédéral de sécurité (FSB) et le Service de sécurité du président (PSB), dont les chefs Alexander Korzhakov et Mikhail Barsukov étaient alliés politiquement, entamèrent une campagne pour prendre son contrôle. Durant la lutte, le FSB lança des procès contre plusieurs membres de haut rang de la FAPSI, nombre d'entre eux impliquant des scandales financiers. Pas moins d'une demi-douzaine de hauts responsables furent forcés de quitter le service, y compris un directeur général adjoint qui prit congé pour ne jamais revenir. Des audits de l'agence révélèrent d'énormes manques financiers et de nombreux cas de fonctionnaires profitant de trains de vie pour le moins opulents. En dépit de tout cela, en 1996 ce furent Korzhakov et Barsukov que Eltsine renvoya. La FAPSI recouvra son statut perdu, repoussa l'assaut bureaucratique et parvint même à récupérer les systèmes de communication pris par le FSB et le PSB.

Professions possibles

Analyste du renseignement

Bibliothèque, Métier : Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché + deux compétences de la liste suivante : Métier : Électronique, Sciences formelles : Cryptographie, Mathématiques & Physique, Langue Étrangère + une autre compétence en tant que spécialité personnelle.

Spécialiste de la sécurité informatique

Comptabilité, Sciences formelles : Cryptographie, Métier : Électronique, Électricité & Informatique, Trouver Objet Caché.

Spécialiste de la sécurité des communications

Bricolage, Écouter, Métier : Électricité, Électronique, Informatique, Sciences formelles : Cryptographie, Mathématiques & physique + une compétence en tant que spécialité personnelle.

Classification des secrets d'état dans la Fédération de Russie

Les documents secrets de la Fédération de Russie sont classifiés selon la « loi du secret d'état » de juillet 1993. Celle-ci définit trois niveaux de classification des documents ainsi que la nature des informations pouvant être ainsi traitées. Elle établit également les procédures de classification et interdit spécifiquement de protéger des documents ne tombant pas dans la catégorie des données pouvant être considérés comme des secrets d'état. En pratique, les notes de bar de Boris Eltsine n'ont pu être mises au secret et ceux qui les découvriraient et les publieraient ne seraient pas sujets à des poursuites. La « liste des informations considérées comme faisant partie des secrets d'état » (décret présidentiel n°1203) a été mise à la disposition du public et de la presse.

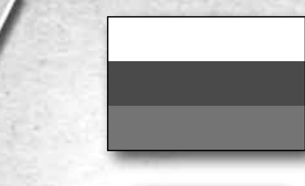
Les documents et les informations sont classifiés selon trois degrés de sensibilité :

« **Secret** » est le niveau de classification des informations qui, si elles devaient être divulguées, nuiraient à une opération, une institution ou une organisation particulière.

« **Entièrement secret** » est le niveau de classification des informations qui, si elles devaient être divulguées, nuiraient à un ministère en particulier ou à une branche du gouvernement fédéral.

« **D'importance spéciale** » est le plus haut niveau de classification et recouvre les informations qui nuiraient à la Fédération de Russie toute entière.

C'est un système très différent de celui des Américains. La classification américaine en confidentiels, secrets et top secrets est utilisée pour indiquer le degré de dégâts que la divulgation de l'information pourrait causer aux États-Unis dans leur ensemble et non pas aux départements, agences ou opérations individuels.




Service Fédéral des Frontières (FPS)

Bureau du président - (Federal'naya Pogranichnaya Sluzhba)

Fédération de Russie



Exemple de personnage

Starshiy serzhant (sergent-chef), Konstantin Kapitonov

26 ans
Race : Caucasien/Russe

Éducation : Académie des gardes-frontières.du FPS
Occupation : Garde-frontières du FPS

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Compétences

Écouter	68 %
Équitation	68 %
Orientation	43 %
Pister	61 %
Trouver Objet Caché	63 %
Vigilance	71 %

Langues

Russe	68 %

Combat

- Bagarre 58 %
- Armes de poing 41 %
  Makarov PM, dégâts 1D10
- Armes automatiques 66 %
  AK-74, dégâts 2D8

Date de fondation :
30 décembre 1993, rendu totalement indépendant le 30 décembre 1994.

Mission originelle :
Faire respecter les régulations sur les douanes, l'immigration, l'import et l'export.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Les frontières de la Fédération de Russie et celles des membres de la Communauté des états indépendants.

Quartier général :
Le FPS utilise les mêmes bâtiments de la Place Lubianka que le SVR.

Effectifs :
200 000, avec environ 2000 personnes assignées au Directoire du renseignement du FPS.
Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le Service fédéral des frontières est issu de la réorganisation de la neuvième direction générale du KGB, celle des Gardes-frontières. Le FPS fonctionne comme un rassemblement des services d'immigration, de la patrouille des frontières, des gardes-côtes et des douanes au profit de la Fédération de Russie et des membres participants de la Communauté des états indépendants. Le service possède des gardes-frontières servant au Tajikistan, au Kyrgyzia, en Géorgie, en Arménie et en Turkménie. Bien que membres du CEI, ni l'Ukraine ni l'Azerbaijan n'autorisent le FPS à manœuvrer dans leur territoire.
Le FPS est organisé selon six districts frontaliers au sein de la Fédération de Russie. À l'intérieur de ces six districts opèrent 63 détachements frontaliers, quatre commandements frontaliers indépendants, dix-sept formations navales, une flottille sur le fleuve Amour (sur la frontière Sino-Sibérienne), dix régiments d'aviation, un détachement indépendant de surveillance des frontières, trente points de contrôle indépendants en plus des systèmes de communication, des services situés dans l'arrière-pays, du soutien technique et d'une Académie des gardes-frontières.
Contrairement au service des douanes ou aux gardes-frontières américains, le FPS est autorisé à mener des enquêtes et des opérations de renseignement ainsi que de contre-espionnage dans l'exercice de sa mission. Ces opérations sont menées par le Directoire du renseignement. Contrairement à leurs équivalents américains, les détachements de gardes-frontières sont équipés d'appuis d'artillerie et anti-aériens intégrés et sont organisés selon des lignes de commandement militaires conventionnelles.

Le FPS est lourdement investi dans la lutte contre le passage de la drogue en provenance les zones de production d'héroïne en Afghanistan, Iran et au Pakistan. Les Russes sont également très concernés par l'exportation du fondamentalisme islamique dans les nouvelles républiques indépendantes du Sud.
En 1995, le FPS et les Gardes-côtes américains ont signé une « lettre d'intention » qui comprenait un accord sur l'interdiction des drogues en hautes mers. Ce genre de coopérations n'a pas pour autant fait disparaître la xénophobie russe et le FPS voit l'expansion de l'OTAN vers l'Est comme une raison pour renforcer les troupes du FPS sur les frontières européennes.

Professions possibles

Garde-frontières du FPS

Armes à feu : Armes automatiques, Armes blanches : Armes de mêlée & Armes de lancer, Corps à corps : bagarre, Écouter, Trouver Objet Caché, Vigilance + deux compétences de la liste suivante : Conduire automobile, Équitation, Métier : Dressage de chien, Orientation, Pister, Premiers soins.

Officier maritime du FPS

Armes à feu : Armes de poing, Athlétisme, Métier : Électricité, Électronique & Mécanique, Orientation, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Agent maritime du FPS

Armes à feu : Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps : bagarre, Trouver Objet Caché, Vigilance + une compétence de la liste suivante : Armes à feu : Armes de poing, Artillerie : Canon & Mitrailleuses, Conduite : Engins lourds, Métier : Mécanique, Orientation.

Pilote du FPS

Bricolage, Écouter, Métier : Électricité, Électronique & Mécanique, Orientation, Parachutisme, Piloter : Avion, Trouver Objet Caché + une autre compétence en tant que spécialité personnelle.

Officier de contrôle d'entrée du FPS

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Écouter, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance + deux autres compétences en tant que spécialités personnelles.

Officier du Directoire du renseignement du FPS

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Conduire automobile, Écouter, Langue Étrangère, Sciences humaines : Droit + deux compétences de la liste suivante : Armes à feu : Armes automatiques, Comptabilité, Métier : Électronique & Informatique.

Service Fédéral de Protection (FSO)

Bureau du président - (Federal'naya Sluzhba Okhrani)

Fédération de Russie





Date de fondation :
Décembre 1991, réorganisé le 19 juin 1996.

Mission originelle :
La protection d'officiers russes de haut rang et l'entretien du système de bunkers de survie antiatomiques du gouvernement.

Mission actuelle :
Après deux réorganisations, le mandat du FSO est revenu à sa mission originelle.

Juridiction :
Partout au sein de la Fédération de Russie.

Quartier général :
Block 14, le Kremlin, Moscou.

Effectifs :
Environ 22 000.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Avec le Service de sécurité présidentiel, le Service fédéral de protection (FSO) a repris les fonctions de la Neuvième direction générale du KGB. Ses missions sont la protection d'officiers russes de haut rang, du Kremlin et du système stratégique de commandement, de contrôle et de communication (C3I) ; le « gouvernement de la fin du monde » russe.

Ces bunkers ont été conçus pour pouvoir maintenir une « continuité de direction » dans le cadre d'une guerre nucléaire, ainsi que pour pouvoir préserver suffisamment de capacité de communication et de renseignement pour pouvoir affronter un conflit atomique prolongé. Ces bunkers ont été commencés il y a près de cinquante ans et leur construction et leur amélioration continuent encore de nos jours. Le bunker de l'état-major d'armée est censé se trouver près de la ville de Checkhov, juste au sud de Moscou, tandis que celui du Conseil de défense du président devrait se trouver sous la ville voisine de Sharapovo. Les autres bunkers de survie comprennent ceux situés sous Chaadayevka, à 650 kilomètres au sud de Moscou, sous Voronovo, à 70 kilomètres au sud de Moscou et sous Lipetsk, à plusieurs centaines de kilomètres au sud de Moscou.

Le FSO entretient et utilise le système de trains souterrains secrets qui connecte les principaux centres du gouvernement dans la zone de la capitale. Les rails relient également ces centres aux bunkers stratégiques C3I situés en dehors de la capitale. Le FSO entretient et gère également les systèmes de communication redondants qui relient ces caches et le reste des forces de défense et de sécurité de Russie. Le service est également responsable de l'avion officiel du président, connu durant l'ère soviétique sous le nom de 235e escadron aérien.

Certains complexes de bunkers sont sous la juridiction du ministère de la Défense, comme le poste de commande des Troupes des missiles stratégiques (RSVN) situé près de Moscou, et du poste de commande alternatif du RSVN construit sous la montagne Kosvinsky dans la chaîne de l'Oural. Le statut du plus grand de ces bunkers est disputé : la montagne Yamantau dans l'Oural est un complexe de bunkers souterrains faisant la taille de Washington D.C. à l'intérieur de la ceinture périphérique. Il a été alternativement décrit comme un complexe minier censé extraire de l'or, comme une usine souterraine d'armements, une réserve stratégique souterraine, un bunker de survie d'état-major et un centre de commande destiné à mener une guerre nucléaire et lié au système « Main du mort » de réponse automatique en cas d'attaque atomique. On ne sait pas si la montagne Yamantau est dirigée par le ministère de la Défense, par le FSO ou par les deux.

En 1996, le FSO et le Service de protection présidentiel (PSB) ont été brièvement fusionnés en une « super agence », l'Administration principale pour la protection de la Fédération de Russie ou GUO (Glavnoye Upravlenie Okhrani), suite aux manœuvres politiques du chef d'état-major général du PSB Alexander Korzhakov (voir le PSB pour plus de détails). Bien que la séparation du GUO en FSB et PSB ait dilué les pouvoirs des deux agences, celles-ci en ont gardé une partie. Le FSO n'a toujours pas moins de droits et de capacités que le Service fédéral de sécurité ou que le ministère de l'Intérieur. Le FSO est toujours autorisé à mener des surveillances et des recherches sans mandat, ainsi qu'à espionner les télégraphes, téléphones et autres communications. Il mène également des activités de renseignement et de contre-espionnage liées à la protection des officiers de haut rang et des équipements stratégiques russes du C3I.

Professions possibles

Agent de terrain du FSO

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Conduire automobile, Premiers soins, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance + deux compétences de la liste suivante : Armes à feu : Armes d'épaule & Arme automatique, Athlétisme, Corps à corps : Arts martiaux.

Garde du Kremlin du FSO

Armes à feu : Armes automatiques, Armes blanches : Armes de mêlée et Armes de lancer, Corps à corps : Bagarre & Arts martiaux, Écouter, Premiers soins, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Membre d'équipage du 235ème escadron aérien

Écouter, Métier : Électricité, Électronique & Mécanique, Orientation, Parachutisme, Piloter : Avion, Trouver Objet Caché + une autre compétence en tant que spécialité personnelle.

Exemple de personnage

Armeyets (Soldat)

Georgi Gouzenko

19 ans
Race : Caucasien/Cosaque

Éducation : Académie royale des cadets cosaques, Novocherkassk
Occupation : garde d'honneur du Kremlin

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	17
Santé Mentale	60

Compétences

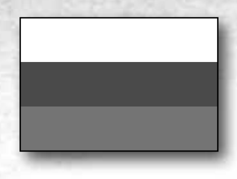
Écouter	51 %
Équitation	76 %
Premiers soins	33 %
Psychologie	26 %
Sciences humaines	
Science militaire	29 %
Trouver Objet Caché	68 %
Vigilance	77 %

Langues

Russe	68 %

Combat

- Bagarre 54 %
- Systema 52 %
- Armes blanches 57 %
  Sabre de cavalerie, dégâts 1D8+1 + impact
- Lance/Baïonnette 43 %
  Baïonnette, dégâts 1D4+2 + impact
- Armes automatiques 53 %
  AEK-971, dégâts 2D8



Service Fédéral de Sécurité (FSB)

Bureau du président - (Federal'naya Sluzhba Bezopasnosti)

Fédération de Russie



Exemple de personnage

Podpolkovnic (Lnt-Colonel) Grigori Rostovsky,

42 ans
Race : Caucasien/Russe

Éducation : Université d'état de Leningrad, École supérieure de commandement aérien de Ryazan
Occupation : officier de commandement de la *Spettsgruppe Alpha*

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	80 %
Discrétion	58 %
Écouter	46 %
Parachutisme	43 %
Premiers soins	62 %
Se cacher	62 %
Trouver Objet Caché	74 %
Vigilance	70 %

Langues

Russe	90 %

Combat
- Bagarre 62 %
- Systema 48 %
- Armes de poing 61 %
  Yarygin PYa, dégâts 1D10
- Armes automatiques 76 %
  KBP PP-2000, dégâts 1D10

Date de fondation :
3 avril 1995 en tant que Service fédéral de sécurité.

Mission originelle :
Reprendre toutes les activités de contre-espionnage militaire et civil du KGB démantelé.

Mission actuelle :
Le FSB s'est vu accorder de plus grandes responsabilités et désormais enquête sur les activités criminelles et mène des poursuites judiciaires.

Juridiction :
Partout dans la République de Russie, avec une autorité limitée portant sur la mise en œuvre d'enquêtes en dehors des limites nationales.

Quartier général :
Lubyanka, Moscou.

Effectifs :
Environ 300 000.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le Service fédéral de sécurité (FSB), comme la plupart des services créés suite à la dissolution du KGB, est passé par plusieurs incarnations, chacune d'entre elles dotée de son propre titre abracadabrant. Le FSB était initialement formé des deuxième, troisième, cinquième et septième directions générales du KGB, mais la nouvelle agence était alors connue sous le nom de ministère de la Sécurité de Russie (MBR). Le MBR fut brièvement fusionné avec le MVD pour former le ministère de la Sécurité et de l'Intérieur, mais la fusion fut jugée inconstitutionnelle et en décembre 1993, le MVD s'émancipa tandis que le MBR était renommé Service fédéral du contre-espionnage puis, en avril 1995, était finalement rebaptisé Service fédéral de sécurité.

Le FSB est divisé en cinq départements principaux. Le premier est le bureau du directeur adjoint qui supervise le Directoire des investigations, le Directoire du contre-espionnage économique et le Directoire des opérations de reconnaissance. Le Directoire des investigations est chargé de combattre la corruption gouvernementale, le trafic illégal d'armes et de drogue, les crimes ayant un impact sur l'économie nationale et le crime organisé. Le Directoire du contre-espionnage économique protège les entreprises commerciales anciennement dirigées par l'état de l'espionnage visant à obtenir un avantage économique sur la Russie et empêche que d'importants scientifiques russes migrent vers des pays étrangers. Le Directoire des opérations de reconnaissance est l'œil du FSB et est constitué d'éléments ayant appartenu à la septième direction générale du KGB, laquelle possédait plus de 3000 agents sur le terrain. Contrairement à ce qui se passait durant l'ère soviétique, le FSB doit aujourd'hui obtenir la permission d'un juge russe avant qu'une écoute téléphonique, une surveillance électronique, un cambriolage clandestin ou une interception de courriels puissent être initiée.

Le Directoire du contre-espionnage militaire du FSB, qui possède 6000 agents sur le terrain, descend directement de la 3ème direction générale du KGB. Cette dernière remplissait les rangs de l'armée rouge d'officiers politiques, ou Zampolits, pour s'assurer de leur « fiabilité politique » et débusquer les espions. Bien qu'il n'existe plus d'officiers politiques dans l'armée russe, les militaires se voient toujours interdire de mener leur propre contre-espionnage. La présence d'espions dans ses rangs est ainsi étudiée par le FSB. Si l'adhésion à la doctrine communiste n'est plus exigée, le directoire surveille les activités politiques des officiers et des militaires du rang afin de prévenir toute possibilité de coup d'état ou de mutinerie. Cette portion du FSB travaille également à assurer la sécurité de l'arsenal nucléaire russe, à combattre la corruption au sein des forces armées et le trafic illégal d'armes. Durant la guerre en Tchétchénie, le contre-espionnage militaire a sécurisé la libération de personnels des armées capturés ou pris en otage par les rebelles.

Le Directoire « T », le Directoire anti-terrorisme, est l'organe qui rassemble les unités de combat et les agents du contre-terrorisme du FSB. La première unité est le Spettsgruppe Alpha. Créée en 1974 pour des missions de contre-terrorisme, le premier déploiement de l'Alpha eut lieu durant l'invasion soviétique de l'Afghanistan où elle reçut pour mission d'assassiner le président afghan. Durant le coup d'état de 1991 contre Gorbatchev, l'unité s'opposa aux conspirateurs en refusant de prendre d'assaut le parlement et d'y arrêter Boris Eltsine. En 1993 néanmoins, elle obéit aux ordres de ce dernier et investit le parlement pour arrêter les ennemis politiques du président destitué. Alpha fut impliquée dans la résolution fructueuse de nombreuses prises d'otages, mais elle est plus

célèbre pour son opération de 1995, quand des rebelles tchétchènes avaient pris position dans l'hôpital Budennovsk, intervention qui s'acheva sur un désastre unilatéral.

Le Directoire des rapports et des archives gère les documents du FSB. Il conserve non seulement les dossiers sur le personnel du service, mais aussi les comptes-rendus d'opérations, les données recueillies sur les citoyens russes, sur les services de renseignements étrangers et sur les autres cibles du contre-espionnage.

Enfin, on trouve l'administration Oblast. Le FSB possède une structure verticale étroite de contrôle fédéral. Les Oblasts sont une ancienne institution soviétique, des sortes de régions indépendantes au sein des diverses républiques. Avec la chute du communisme, ces zones ont étendu leurs droits à une forme limitée d'indépendance. L'administration Oblast s'assure que les organes locaux du FSB ne deviennent pas subordonnés à des intérêts locaux.

Ces dernières années, le FSB a reçu la part du lion du budget russe consacré au renseignement, probablement en raison de la reconnaissance par les dirigeants du pays du fait que les plus grandes menaces à venir seront internes et s'opposeront à l'ordre et à l'autorité du gouvernement. Les critiques adressées aux services de sécurité, à l'armée et au gouvernement ont été surveillées par le FSB. Les activistes et chercheurs environnementaux russes et internationaux sont également devenus ses cibles. Mais l'autorité accordée au FSB par le président Eltsine pourrait bien se retourner contre le service. Sous la direction de Mikhail Barsukov, le FSB devint l'instrument des ambitions politiques de son chef, et cette période s'acheva avec le renvoi du conspirateur par le président Eltsine en juin 1996. Depuis cette époque néanmoins, la gouvernance du FSB est apparue relativement stable et politiquement fiable.

Professions possibles

Agent de contre-espionnage du FSB

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Conduire automobile, Contacts & Ressources, Écouter, Interroger, Sciences humaines : Droit, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences de la liste suivante : Armes à feu : Armes automatiques, Corps à corps : Arts martiaux, Comptabilité, Métier : Électronique & Informatique, Langue étrangère.

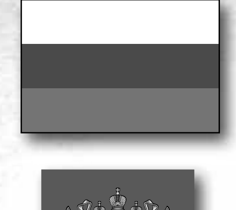
Enquêteur criminel du FSB

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Comptabilité, Contacts & Ressources, Criminalistique, Écouter, Médecine, Négociation, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance + une autre compétence en tant que spécialité personnelle.

Membre du groupe Alpha du FSB

Armes à feu : Armes de poing & Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps : Arts martiaux, Discrétion, Écouter, Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance + une des compétences suivantes : Explosifs, Premiers soins.





Service de Protection Présidentiel (PSB)

Bureau du président - (Presidentskaya Sluzhba Bezopasnosti)

Fédération de Russie



Exemple de personnage

Starshina (Sergent) Igor Bibikov

33 ans
Race : Caucasien/Russe

Éducation : Université d'état de Rostov, Académie d'entraînement du PSB
Occupation : membre de l'équipe de sécurité du président, Kremlin

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	45

Compétences

Athlétisme	67 %
Baratin	27 %
Conduire automobile	57 %
Écouter	52 %
Orientation	38 %
Premiers soins	51 %
Psychologie	23 %
Trouver Objet Caché	77 %
Vigilance	85 %

Langues

Russe	90 %

Combat

• Bagarre	56 %
• Systema	49 %
• Armes de poing	64 %
Yarygin PYa, dégâts 1D10	
• Armes automatiques	49 %
AEK-971, dégâts 2D8	
KBP PP-2000, dégâts 1D10	

Date de fondation :
17 décembre 1993.

Mission originelle :
La protection physique du président de la Fédération de Russie.

Mission actuelle :
Après plusieurs réorganisations sérieuses, sa mission demeure inchangée.

Juridiction :
La sécurité physique du président de la Fédération de Russie, où qu'il puisse être. Le PSB travaille en conjonction avec les services de sécurité étrangers quand le président est en déplacement.

Quartier général :
Kremlin, Moscou.

Effectifs :
850 (certains rapports avancent un chiffre de 1500).

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le Service de protection présidentiel (PSB) était autrefois un élément de la Neuvième direction générale du KGB. Sa mission originelle était la protection physique du président de la Fédération de Russie.
Le PSB a une histoire extrêmement tumultueuse, ayant été le pion des manœuvres politiques de son ancien chef d'état-major général Alexander Korzhakov à l'intérieur du Kremlin. Korzhakov était un ami et un garde du corps de longue date du président russe Boris Eltsine, et avait été placé à la tête du PSB en raison du désir d'Eltsine d'avoir un service de renseignement politiquement fiable à sa disposition.
Le PSB fut créé à l'origine par décret présidentiel non publié. En mai 1996 la Douma, le parlement russe, réorganisa à la fois le PSB et le Service fédéral de protection (FSO) en une nouvelle « super agence », l'Administration principale pour la protection de la Fédération de Russie ou GUO (Glavnoye Upravlenie Okhrani). La Douma accorda à la GUO une autorité pratiquement illimitée comprenant le droit de rassembler des dossiers sur les citoyens russes, de mener des actions de contre-espionnage, de mettre des hommes aux arrêts, de mener des recherches et des surveillances sans mandat, de combattre le crime et, étrangement, de concevoir des systèmes d'armements. La GUO assura les devoirs du FSO, et donc les missions de protection du président et du système des bunkers de survie destinés aux dirigeants. La GUO reprit également certaines des missions de la FAPSI, particulièrement le contrôle de tous les systèmes de communication reliant le président russe au reste du gouvernement. Le seul pouvoir que la GUO ne possédait pas était celui de s'engager dans des activités économiques.
Korzhakov utilisa le PSB puis la GUO pour harceler, espionner et arrêter ses ennemis politiques. Il était également extrêmement intéressé par la possibilité d'absorber la FAPSI au sein de son administration. Le 20 juin 1996, Korzhakov et son beau-frère Mikhail Barsukov (le chef du FSB) furent renvoyés suite à leurs tentatives pour suspendre les élections présidentielles à venir, détourner les essais de réforme du marché du gouvernement Eltsine et faire retirer les troupes de Tchétchénie. La GUO fut dissoute et le PSB fut absorbé par le FSO avant d'être ramené à son statut de service indépendant, bien que toujours subordonné à ce dernier.
Le PSB n'est plus sous l'autorité directe du Bureau du président. Il n'a plus l'autorité nécessaire pour rassembler des informations dans le but d'assurer la protection du président ou, comme c'était plus souvent le cas, de collecter des informations compromettantes sur les rivaux politiques du chef de l'état. Il n'a plus le droit d'utiliser les banques de données du corps présidentiel ou des autres agences gouvernementales. Il ne constitue plus une entité séparée légale dotée de ses propres comptes en banques, tampons et logo et ne peut plus détenir de véritable résidence sur le territoire de la Fédération de Russie.

Professions possibles

Officier du PSB
Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Conduire automobile, Écouter, Premiers soins, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance + deux compétences de la liste suivante : Armes à feu : Armes d'épaule & Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps : Arts martiaux.

Service du Renseignement Extérieur (SVR)

Bureau du président - (Sluzhba Vneshney Razvedki)

Fédération de Russie



Date de fondation :
Décembre 1991.

Mission originelle :
Reprendre toutes les activités de collecte de renseignements à l'étranger du KGB démantelé.

Mission actuelle :
Collecte de renseignements politiques, économiques, scientifiques/techniques et écologiques. Le SVR mène également des opérations furtives à l'étranger.

Juridiction :
Mène des opérations de renseignement en dehors de la République russe.

Quartier général :
N°2, square Dzerjinski, Moscou, Russie.

Effectifs :
Inconnu (voir ci-dessous).

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le Service du renseignement extérieur fut créé après une réorganisation du *Centralnaya Sluzbza Razvedkyin* ou Service central du renseignement, qui avait succédé à son tour au Comité à la sécurité de l'état (KGB) en octobre 1991. Le SVR incorpore à la base toutes les anciennes fonctions de la Première direction générale du KGB. Il collecte des informations partout dans le monde et fournit des rapports et des estimations au président de la Fédération de Russie, à l'Assemblée fédérale et au gouvernement. Il a également la charge de promouvoir la politique russe dans la sphère de la sécurité et de fournir son soutien au progrès économique, scientifique et technique du pays. Pour remplir cette mission, le SVR s'engage dans l'espionnage économique, volant des renseignements commerciaux et techniques à l'étranger pour aider les entreprises du pays.

Le SVR a vu sa taille sévèrement réduite depuis l'époque où il était la Première direction générale. Selon des sources russes, son personnel a été réduit de 40 % entre 1991 et 1994 et 30 stations ont été fermées à l'étranger. Néanmoins, les Russes n'ont jamais fourni de chiffres concrets sur le service. Cela laisse en tous cas entendre qu'un grand nombre d'anciens fonctionnaires ont été lâchés sur le marché du travail.

La première direction générale était divisée en trois directoires et trois services. Il est probable que le SVR ait maintenu cette organisation interne :

Le Directoire S supervise les réseaux d'agents illégaux, constitués d'officiers russes du renseignement opérant à l'étranger sans bénéficier d'une couverture diplomatique ou de l'immunité. Ce genre de travail est considéré comme extrêmement dangereux et le Directoire S est vu comme un service d'élite. Le Directoire T est responsable de la collecte de renseignements scientifiques et techniques. Il s'oppose souvent avec le GRU qui s'est également spécialisé dans ce type d'espionnage. Le Directoire K est le « département des taupes » ; il se charge de l'infiltration des services de sécurité et de renseignement étrangers. Durant l'ère soviétique, ce directoire a également mené des surveillances sur des citoyens russes vivant à l'étranger, notamment des transfuges. Le Service I est la division d'analyse des renseignements. Le Service A est responsable de la planification et de la mise en place des « mesures actives » du SVR ; ce terme est un euphémisme servant à désigner les opérations furtives. Le Service R évalue les opérations du SVR. Le SVR est ensuite subdivisé en onze zones géographiques servant à surveiller les diverses opérations menées dans le monde entier. Les candidats au SVR intègrent l'Académie de renseignement extérieur, le centre principal d'entraînement des officiers du renseignement.

Le problème premier dans l'organisation du SVR est qu'il est encore étouffé par sa compartimentation héritée de l'ère soviétique. Il ne partage que rarement ses renseignements de façon latérale avec les autres agences. Souvent des renseignements importants doivent remonter tout en haut de la chaîne de commandement jusqu'au bureau du pouvoir exécutif avant de pouvoir redescendre vers les ministères et départements qui en ont le plus besoin.

En dépit de la fin de la Guerre Froide et du dégel des relations entre Russes et Américains, le SVR considère encore que la menace envers la Russie provient de l'Ouest. L'expansion de l'OTAN en Europe de l'Est est d'ailleurs vue comme une avancée de l'hégémonie américaine. Ainsi, l'Ouest demeure la première cible des missions d'espionnage. En dépit de tout cela, un niveau de coopération et de partage d'informations sans précédent a été mis en place entre le SVR et les services de renseignement de l'Ouest. Cette alliance porte principalement ses efforts sur le contre-terrorisme, la lutte contre le crime organisé, le trafic de drogue, le blanchiment d'argent et la prolifération des armes de destruction massive. Le SVR a même intégré un accord de coopération de renseignements avec la République populaire de Chine, restaurant ainsi un lien coupé depuis 1959.

Professions possibles

Officier de renseignement extérieur

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Contacts & Ressources, Crédit, Dissimulation, Interroger, Langues Étrangères, Métier : Serrurerie, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance plus trois compétences de la liste suivante : Corps à corps : Arts martiaux, Discrétion, Écouter, Négociation, Persuasion, Photographie, Se cacher.

Agent « illégal » du SVR

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Contacts & Ressources, Crédit, Dissimulation, Langues Étrangères, Métier : Serrurerie, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance plus quatre compétences de la liste suivante : Corps à corps : Arts martiaux, Discrétion, Écouter, Négociation, Persuasion, Photographie, Se cacher.

Exemple de personnage

Major Sergei Yegrov

45 ans
Race : Russe/Caucasien

Éducation : Université d'état de Moscou, Maîtrise ès arts de théorie politique
Occupation : agent « illégal » du SVR, identité de couverture « Victor Mizin », dissident ukrainien et réfugié politique

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	85

Compétences

Baratin	47 %
Conduire automobile	31 %
Contacts & Ressources	70 %
Discrétion	41 %
Dissimulation	50 %
Écouter	30 %
Métier	
Serrurerie	54 %
Négociation	46 %
Persuasion	56 %
Photographie	41 %
Psychologie	78 %
Se cacher	46 %
Trouver Objet Caché	67 %
Vigilance	65 %

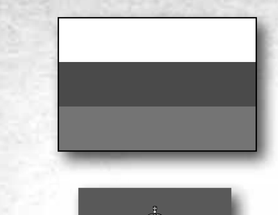
Langues

Russe	95 %
Anglais	60 %
Ukrainien	60 %

Combat

• Bagarre	67 %
• Systema	44 %
• Armes de poing	25 %

Ots-38, dégâts 1D6
(n'en porte pas sous couverture)



Direction Générale des Renseignements de l'État-major (GRU)

Ministère de la Défense - (Glavnoye Razvedytvatelnoye Upravlenie)

Fédération de Russie



Date de fondation :
21 octobre 1918.

Mission originelle :
Servir de centre de collecte, de comparaison et d'analyse des informations tactiques et opérationnelles rassemblées sur les lignes de front par les organes de renseignement de l'Armée Rouge.

Mission actuelle :
Le GRU collecte les renseignements liés aux forces, aux politiques et aux technologies militaires des pays étrangers.

Juridiction :
Le GRU opère directement en dehors de la Fédération de Russie. Des décrets présidentiels spéciaux lui ont notamment permis d'opérer en Tchétchénie. La direction mène également des « enquêtes territoriales » au sein de la Fédération de Russie en utilisant les organes de renseignement des districts et des flottes militaires.

Quartier général :
Terrain d'aviation de Khodinka, près de Moscou ; connu sous le terme d'« aquarium ».

Effectifs :
Inconnus, avant l'effondrement de l'URSS, plus de 100 000.

Budget annuel :
Inconnu

Histoire/Description

(pour l'histoire précédent l'effondrement de l'URSS, voir p.64) Le GRU sert d'organe central du renseignement militaire au sein de l'état-major russe ainsi que d'agence de renseignement extérieure pour le ministère de la Défense. Il rassemble les HUMINT grâce à ses détachements militaires et aux officiers du renseignement étrangers, opérant sous couverture diplomatique ou de façon illégale. Il collecte également les SIGINT en conjonction avec la FAPSI ainsi que les informations des reconnaissances satellitaires et aériennes.

Le GRU est organisé en directoires, directions et sections, chacune d'entre elles étant responsable de divers aspects de la collecte et de la transmission d'informations ainsi que des activités de logistique. Le Premier directoire s'occupe de la recherche d'informations dans les pays européens, utilisant ses réseaux d'officiers de renseignement et d'agents étrangers. Le Second directoire est responsables des actions de renseignement dans l'hémisphère Ouest. Le Troisième directoire supervise les opérations en Asie, tandis que le Quatrième s'occupe de l'Afrique et du Moyen-Orient. Le Cinquième directoire gère les ressources de renseignements de la flotte et du front situés dans les districts militaires de Russie. À travers ce biais, le GRU mène en fait des activités d'espionnage à l'intérieur même des frontières du pays.

Le Sixième directoire est responsable de la collecte de renseignements électroniques. Il gère des postes d'écoute dans les ambassades russes, récupère les SIGINT et les ELINT dans les régiments militaires russes et espionne les navires et les postes d'écoute dans les pays d'accueil. Deux de ses plus grandes bases se trouvent à Cam Rahn Bay au Vietnam et à Lourdes à Cuba. Le GRU mène la plupart de ses actions en coopération avec la FAPSI

L'analyse est conduite par les directoires allant du Septième au Douzième. Le Septième recouvre l'analyse des pays membres de l'OTAN. Le Huitième conduit les études portant sur les autres pays. Le Neuvième est spécialisé dans l'analyse des technologies militaires étrangères. Le Dixième recouvre l'économie militaire, y compris les productions militaires étrangères et les ventes d'armes. Le Onzième directoire est concerné par les problèmes stratégiques nucléaires, comme l'estimation des capacités, de la préparation et des intentions des pays étrangers. Le Douzième directoire est une sorte de mystère ; l'étendue de sa mission reste pour le moins obscure.

Le Directoire du renseignement spatial est responsable du développement, de la fabrication, du lancement et de l'opération des systèmes de collecte d'informations situés dans l'espace. Son quartier-général se trouve à Vatutinki, à 50 kilomètres au sud-ouest de Moscou, mais le directoire gère également ses propres bases de lancement, plusieurs instituts de recherche et stations de soutien des missions au sol.

Le Renseignement des flottes est divisé en directoires recouvrant les quatre flottes russes (mer du Nord, Pacifique, mer Noire et mer Baltique) ainsi que le Directoire de renseignement de la flotte spatiale qui est responsable des opérations de surveillance des mers effectuées depuis l'espace ; il collabore bien évidemment avec le Directoire du renseignement spatial.

D'autres importants départements incluent le Directoire des opérations techniques qui conçoit de nouveaux systèmes de collecte d'informations ; le Premier département du GRU qui est responsable de la falsification des documents officiels étrangers servant à aider les opérations de renseignement ; le Huitième département qui assure la sécurité des communications internes du GRU et le Département des archives qui gère les rapports du GRU portant sur ses activités internes et sur ses cibles.

Exemple de personnage

Polkovnic (Colonel) Petr Golovanov

54 ans
Race : Caucasien/Russe

Éducation : École supérieure de commandement aérien de Ryazan, Université d'état de Moscou
Occupation : attaché militaire russe et officier de la GRU

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Comptabilité	57 %
Conduire automobile	29 %
Crédit	43 %
Écouter	51 %
Navigation	34 %
Négociation	66 %
Persuasion	67 %
Psychologie	31 %
Sciences humaines	
Histoire	38 %
Science militaire	49 %
Trouver Objet Caché	52 %

Langues

Russe	99 %
Anglais	62 %
Allemand	57 %
Français	57 %

Combat
- Armes de poing 42 %
  KBP P96S, dégâts 1D8+1
- Armes automatiques 58 %
  AKS-74U, dégâts 2D8



Le GRU a également juridiction sur les *Chasti Spetsial'nogo Naznacheniya*, ou unités Spetsnaz, de l'armée russe. Ces unités ressemblent aux forces spéciales américaines mais se concentrent sur le sabotage et la déstabilisation. Leur mission première est d'opérer en temps de guerre derrière les lignes ennemies et de causer autant de dégâts que possible aux structures de commandement, de contrôle et de communication. Cela signifie assassiner des officiers, saboter les moyens de transmission et détruire les lignes logistiques. Aujourd'hui, les forces Spetsnaz sont d'avantage susceptibles de se voir assigner des missions de maintien de la paix dans les zones de Russie en proie aux conflits ethniques. La 16e brigade Spetsnaz sert de force de garde du quartier-général du GRU.

Peu après la dissolution de l'URSS, le GRU devint la principale agence de renseignement, d'abord de la Communauté des états indépendants, puis de la Fédération de Russie. En dépit des réductions de personnel, elle est censée avoir des moyens de collecte d'informations à l'étranger plus importants que le SVR. De façon générale, le GRU a réussi à rester à l'écart des luttes internes, se gardant bien de devenir l'arme politique d'une faction ou d'une autre contrairement aux agences comme la FAPSI, le FSB et le PSB. Cela n'empêche cependant pas le GRU de se réjouir de l'effondrement du KGB. Après presque quatre-vingts ans de conflits avec les « Tchékistes », le GRU se retrouve désormais en position de supériorité. Tout cela n'empêche pas des conflits d'arriver ; par exemple, le GRU et le FSB ont fini par se retrouver à soutenir des factions opposées lors de la guerre civile en Abkhazie. En dépit des problèmes budgétaires et organisationnels que doit affronter le reste de l'armée, le GRU est resté le service de renseignement le plus cohésif, le plus efficace et le plus professionnel de la Fédération de Russie.

Professions possibles

Agent « illégal » de la GRU

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Contacts & Ressources, Dissimulation, Écouter, Langues Étrangères, Trouver Objet Caché, Vigilance plus trois compétences de la liste suivante : Corps à corps : Arts martiaux, Discrétion, Métier : Serrurerie, Négociation, Persuasion, Photographie, Psychologie, Se cacher.

Agent responsable de la GRU

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Contacts & Ressources, Écouter, Langues Étrangères, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance + trois compétences de la liste suivante : Corps à corps : Arts martiaux, Discrétion, Dissimulation, Métier : Serrurerie, Négociation, Persuasion, Photographie, Se cacher.

Spécialiste des interrogatoires de la GRU

Baratin, Crédit, Interroger, Langues Étrangères, Médecine, Persuasion, Premiers soins, Psychologie, Psychanalyse, Sciences de la vie : Pharmacologie, Sciences humaines : Anthropologie.

Analyste du renseignement de la GRU

Bibliothèque, Métier : Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché plus trois compétences de la liste suivante : Comptabilité, Culture artistique : Architecture, Écouter, Métier : Électronique, Langues Étrangères, Psychologie, Sciences formelles : Chimie & Physique, Sciences humaines : Anthropologie & Histoire plus une autre compétence en tant que spécialité personnelle.

Attaché militaire de la GRU

Armes à feu : Armes de poing ou Armes automatique,s Comptabilité, Crédit, Langues Étrangères, Navigation, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Histoire.

Opérateur de systèmes de renseignement spatial de la GRU

Écouter, Métier : Électricité, Électronique, Informatique & Mécanique, Sciences formelles : Physique, Trouver Objet Caché + une autre compétence en tant que spécialité personnelle.

Officier d'état-major du renseignement spatial de la GRU

Persuasion, Métier : Électronique & Informatique, Psychologie, Sciences formelles : Astronomie & Physique, Sciences humaines : Histoire, Trouver Objet Caché.

Section de Spetsnaz anti-VIP

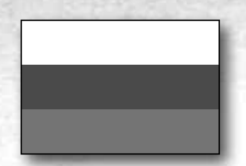
Athlétisme, Corps à corps : Arts martiaux, Discrétion, Écouter, Orientation, Parachutisme, Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance plus trois compétences de la liste suivante : Armes à feu : Arme de poing, Arme d'épaule & Arme automatique, Armes blanches : Armes de mêlée, Dissimulation, Explosifs, Plongée sous-marine, Premiers soins.

Spetsnaz naval

Armes à feu : Armes automatiques, Écouter, Explosifs, Orientation, Parachutisme, Piloter : mini sous-marin, Plongée sous-marine, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences de la liste suivante : Armes blanches : Armes de mêlée, Corps à corps : Arts martiaux, Métier : Électricité, Électronique & Mécanique, Premiers soins.

Spetsnaz de l'armée

Armes à feu : Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps : Arts martiaux, Discrétion, Écouter, Langues Étrangères, Orientation, Parachutisme, Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences de la liste suivante : Armes à feu : Armes de poing, Armes d'épaules, Armes blanches : Armes de mêlée, Artillerie : Mitrailleuse, Dissimulation, Explosifs, Premiers soins.



Le Système (Anciennement Biopreparat)

Ministère de la Défense

Fédération de Russie



Exemple de personnage

Kapitan (Capitaine)

Docteur Eugenia Vartanyan

36 ans

Race : Tartare

Éducation : Doctorat d'épidémiologie, Faculté de médecine militaire, Tomsk

Occupation : acquisition de nouveaux agents pathogènes pour le centre de recherche en armes biologiques de Sergiyev Posad

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	62 %
Équitation	31 %
Médecine	74 %
Navigation	62 %
Persuasion	33 %
Pister	29 %
Photographie	42 %
Premiers soins	59 %
Psychologie	31 %
Sciences de la vie :	
Biologie	73 %
Histoire naturelle	71 %

Langues

Russe	99 %
Tartare	99 %
Espagnol	43 %
Swahili	39 %

Combat

• Bagarre	32 %

Date de fondation :
1973 en tant qu'entreprise civile Biopreparat, sous le ministère de la Santé.

Mission originelle :
Mener des recherches sur les armes biologiques et les produire sous couvert d'une compagnie fabriquant médicaments et vaccins.

Mission actuelle :
Biopreparat ne mène plus de recherches sur les armes biologiques, bien qu'elle conduise toujours des études sur les vaccins et les autres thérapies. « Le Système » a été repris par le ministère de la Défense et continue ses recherches et sa production d'armes.

Juridiction :
Le Système n'a pas de pouvoir exécutif, mais a envoyé des expéditions dans le monde entier afin de rassembler de nouveaux agents pathogènes pour les analyser et les tester.

Quartier général :
Moscou, avec des installations éparpillées dans les 47 sites de recherche, de production et de test qui parsèment l'ex-URSS. Depuis 1992, de nombreux sites ont perdu leur mandat.

Effectifs :
Estimé à 40 000 personnes, dont 9000 scientifiques, 2000 d'entre eux étant d'anciens experts en agents pathogènes. Plus de la moitié ont quitté le gouvernement suite à l'effondrement de l'URSS.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Peu après la signature de l'URSS de la Convention sur les armes biologiques et à toxines de 1972, traité qui interdisait la recherche et le développement des armes biologiques, le pays lança le programme de recherche le plus grand au monde pour ce type d'armes. Connu de ceux qui y travaillaient sous le nom du « Système », sa protection était la compagnie pharmaceutique « civile » Biopreparat, laquelle servait de couverture à des dizaines de milliers de travailleurs engagés dans des douzaines de laboratoires à travers l'URSS. Environ la moitié des effectifs travaillait à trouver un remède aux agents pathogènes connus pendant que l'autre moitié s'acharnait à changer en armes ces mêmes agents. Changer en arme signifie rendre le virus plus létal, plus résistant aux traitements et aux vaccins et plus susceptible de survivre à une inoculation sur une cible. Les scientifiques qui ont travaillé pour le Système ont plus d'expérience dans le domaine des armes biologiques que n'importe quel autre groupe de la planète.
Parmi les laboratoires utilisés par le Système se trouvaient le centre de production d'armes biologiques d'Omutninsk près de Kirov, Vector, un immense centre de recherche et de production spécialisé dans l'ingénierie génétique et situé dans les forêts près de Novosibirsk, et le Centre de recherches d'état pour la microbiologie appliquée situé à Obolensk. Une île dans la mer d'Aral était également utilisée pour tester ces armes en extérieur, sur des animaux voire, selon la rumeur, sur des humains. Ce centre de tests portait l'horrible nom d'« Île de la Renaissance ».
Les armes biologiques de l'arsenal russe comprenaient des versions améliorées de l'anthrax, de la variole et de la peste pneumonique, la tristement célèbre « mort noire ». D'autres agents pathogènes furent développés mais n'intégrèrent jamais entièrement l'armement soviétique. Parmi eux se trouvait la variante U, terriblement létale, du virus Marburg. Cinq particules microscopiques de cette variante suffisent à tuer un singe en le vidant de son sang, alors qu'il faut loger huit-mille spores d'anthrax amélioré dans les poumons d'une victime pour s'assurer de sa mort. La rumeur dit que les scientifiques ont perfectionné des techniques de raccord de gênes pour parvenir à lier la variole, un des virus les plus communicables que l'on connaisse, à la létalité de souches comme l'Ébola ou l'Encéphalomyélite équine du Venezuela. Le Système a également développé des moyens de transmission pour ses armes biologiques, allant des ogives pleines de biotoxines des ICBM aux petites bombes à virus conçues pour exploser dans les aéroports et permettant aux agents pathogènes d'être répandus dans des centaines de destinations en une période de temps relativement courte.
On en sait beaucoup moins sur les succès de Biopreparat concernant les vaccins et les diverses formes de défense contre la guerre bactériologique.
Le programme n'était pas sans risques. En avril 1979, soixante-huit personnes et des centaines d'animaux moururent quand un échantillon d'anthrax amélioré s'échappa d'un laboratoire de production situé dans la ville de Sverdlovsk, connue aujourd'hui sous son nom pré-révolutionnaire d'Ekaterinburg. De même, la variante U du virus Marburg porte le nom du Dr Nikolai Ustinov, un scientifique des armes biologiques qui fut accidentellement

infecté et tué par le virus en 1988. On dit que le docteur passa ses derniers jours à décrire et rapporter tous les symptômes qui l'affectaient tandis qu'il se vidait lentement de son sang.

Le 29 janvier 1992, le président russe Boris Eltsine réaffirma son attachement à la Convention sur les armes biologiques et à toxines et établit des décrets bannissant le développement futur de telles choses. Biopreparat fut privatisée et opère désormais en tant que compagnie pharmaceutique, fabriquant des produits allant de la crème pour les mains à la vodka. Pour autant, « le Système », dont Biopreparat n'était qu'une partie, ne disparut pas. Le programme de bio-armement russe continue de fonctionner, caché à l'intérieur du ministère de la Défense. Un des plus grands laboratoires militaires d'armes biologiques se trouve à Sergiyev Posad, une vieille ville située à près de cinquante kilomètres de Moscou. D'autres centres existent, y compris dans la ville de Kirov. La base Vector près de Novosibirsk est censée être sur le point d'être convertie à des fins civiles, mais certaines parties demeurent interdites aux inspecteurs. Enfin, l'Île de la Renaissance dans la République du Kazakhstan est hors des limites et toujours pleine à ras bord d'agents pathogènes.

Des centaines, sinon des milliers d'anciens scientifiques soviétiques se sont retrouvés sans emploi suite à la fin du programme d'armement biologique russe. Plusieurs ont alors cherché un emploi dans les programmes secrets et hautement illégaux des autres nations. L'Inde, le Pakistan, la République populaire de Chine, Israël et l'Irak sont largement soupçonnés de conduire des recherches avec l'aide d'anciens employés de Biopreparat.

Professions possibles

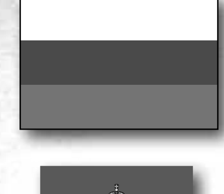
Chercheur en armes biologiques

Bibliothèque, Crédit, Médecine, Métier : Informatique, Premiers soins, Sciences de la vie : Biologie, Histoire naturelle & Pharmacologie, Sciences formelles : Chimie.

Chercheur de terrain d'armes biologiques

Athlétisme, Équitation, Langues Étrangères, Médecine, Navigation, Persuasion, Photographie, Pister, Premiers soins, Psychologie, Sciences de la vie : Biologie, Histoire naturelle.





Ministère de l'Intérieur (MVD)

Ministère de la Défense - (Ministertvo Vnutrennikh Del)

Fédération de Russie



Exemple de personnage

Podpolkovnik (Lieut. colonel) Yuri Chetveriov

52 ans
Race : Caucasien/Russe

Éducation : Université d'état de Rostov-on-Don
Occupation : gardien de prison de haute sécurité

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	80

Compétences

Baratin	47 %
Comptabilité	52 %
Équitation	37 %
Navigation	31 %
Négociation	46 %
Pister	43 %
Psychologie	57 %
Trouver Objet Caché	73 %
Vigilance	80 %

Langues

Russe	95 %

Combat

• Bagarre	78 %
• Judo	52 %
• Armes blanches	62 %
Matraque, dégâts 1D6 + impact	
• Armes de chasse	54 %
Saiga 12, dégâts 4D6 / 2D6	

Date de fondation :
Mars 1954.

Mission originelle :
Assurer la sécurité intérieure de l'URSS.

Mission actuelle :
Assurer la sécurité intérieure de la Fédération de Russie.

Juridiction :
Partout dans la Fédération de Russie

Quartier général :
Moscou.

Effectifs :
Environ 350 000

Budget annuel :
Inconnu, mais voir ci-dessous.

Histoire/Description

Bien qu'un ministère de l'Intérieur ait existé dès le 16 mars 1946, le MVD n'a pas ressemblé à son incarnation actuelle avant mars 1954, quand l'appareil monolithique de sécurité d'état de l'ère stalinienne fut divisé en deux sections, le KGB et le MVD. Le MVD devait alors être seulement concerné par la sécurité interne de l'URSS ; ses missions recouvraient des activités aussi étendues que les enquêtes sur certains crimes, l'arrestation des criminels, le maintien de l'ordre public, la gestion des prisons et des camps de travail, le suivi des prisonniers libérés sur parole, la lutte contre les incendies et le contrôle de la circulation. Depuis 1988, le MVD ne supervise plus le défunt système de passeports et n'administre plus les hôpitaux psychiatriques spéciaux qui étaient utilisés pour traiter les dissidents « mentalement perturbés » et les autres opposants au gouvernement.

Le MVD sert en revanche toujours de police nationale à la Fédération de Russie. Son Directoire des enquêtes criminelles mène la lutte contre le crime, pendant que son Directoire de maintien de l'ordre public place des policiers en uniformes (*militsiia*) dans les rues pour préserver la paix, ce qui consiste souvent à retirer ivrognes et vagabonds de la vue des passants. Depuis la hausse des violences dues au crime organisé en Russie, le MVD s'est souvent trouvé incapable, et parfois peu enclin, à mener les coupables devant la justice. La situation du maintien de la loi en Russie est en fait assez comparable à celle de Chicago dans les années 20, mais à une échelle nationale. Le MVD est souvent lié économiquement à des opérations de l'*Organizatsiya* - quand il n'est pas lui-même l'Organyzatia.

La plus grande part des ressources du MVD est consacrée aux Troupes de sécurité interne. Leur nombre est estimé à plus de 100000. Ce sont des formations du ministère, organisées le long des lignes militaires et dotées de leurs propres équipements, soutien aérien et artillerie. Elles ne sont en revanche pas dotées de l'infrastructure suffisante pour attaquer la Fédération de Russie. Leur mission est la suppression des troubles internes ; ce sont ces troupes qui ont combattu dans des endroits comme la Tchétchénie et l'Ossétie du nord. Les Troupes de sécurité interne protègent également d'importants bâtiments appartenant à l'état, notamment des lignes de chemin de fer, des ports et des aéroports, et gardent les prisons et les institutions de travail forcé. Elles gardent et administrent ainsi 743 centres de travail correctionnels, 168 centres de détention provisoire, 13 prisons fédérales et 60 colonies d'éducation par le travail pour jeunes délinquants.

Les Détachements de désignation spéciale du MVD, les OMON, sont plus communément reconnus sous le terme « Bérets noirs ». En 1991, leur nombre était estimé à 9000, mais un an plus tard ce nombre est tombé à 5500. Ils sont équipés comme des unités tactiques d'intervention urbaines ou de l'infanterie légère. Ce sont les forces d'élite du MVD et ils ont développé une réputation durable de brutalité au cours des soulèvements dans les pays baltes qui ont précédé l'effondrement de l'URSS. Les unités OMON sont censées se charger des incidents terroristes, de l'éradication de la drogue et même du contrôle des émeutes. D'anciens membres et des personnes encore en exercice ont été impliqués dans des assassinats liés à l'Organizatsiya.

Le MVD a également à sa disposition la Compagnie d'emploi spécial ou RSN. La RSN fut à l'origine développée pour lutter contre le terrorisme et les prises d'otages. Ses troupes adoptèrent le béret marron pour se différencier des autres formations du MVD. La « Compagnie » d'emploi spécial a grandi jusqu'à prendre la taille d'un bataillon durant l'ère Gorbatchev et a étendu ses missions au contrôle des émeutes et au maintien de la paix intérieure. Elle a été vue en action en Tchétchénie, en Géorgie et en Azerbaïdjan.

Enfin, on trouve les Détachements *Fakel*, ou « torches ». Ces unités du MVD furent créées en 1991 pour être attachées aux goulags du ministère et à l'administration

des prisons. Elles sont responsables de la pacification des émeutes pénitentiaires, du sauvetage des otages pris par les prisonniers et du transfert des détenus à haut risque ou à haute visibilité. 82 Détachements Fakel existent aujourd'hui.

Depuis la chute de l'URSS, le MVD a été renforcé dans une certaine mesure. Les formations des Troupes de sécurité interne ont reçu d'avantage de moyens, peut-être en prévision des troubles civils que pourrait provoquer la crise économique. Néanmoins, d'autres domaines, comme le vaste système de prisons du ministère, manquent cruellement de moyens. En 1994, le MVD n'a reçu que 87 % de son budget. D'après ses propres estimations, il ne peut ainsi fournir aux prisonniers que 60-70 % de leurs rations quotidiennes et seulement 15-20 % de leurs soins médicaux. En conséquence, les détenus doivent se reposer sur leur famille et leurs liens avec l'extérieur pour obtenir la nourriture de base et la réponse à leurs problèmes de santé. En 1996, 3000 prisonniers sont morts alors qu'ils se trouvaient en cellule d'isolement tandis que 9000 autres décédaient au sein de la population carcérale générale.

Professions possibles

Enquêteur criminel

Armes à feu : Armes de poing, Baratin, Conduire automobile, Contacts & Ressources, Écouter, Médecine, Négociation, Persuasion, Pister, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Officier de militsiia

Armes à feu : Armes de poing, Armes automatiques, Armes blanches : Armes de mêlée, Conduire : automobile, Corps à corps : Bagarre & Arts martiaux, Négociation, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Garde de prison

Armes à feu : Armes d'épaule & Armes de chasse, Armes blanches : Armes de mêlée, Baratin, Corps à corps : Bagarre & Arts martiaux, Négociation, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance plus 1 compétence de spécialisation comme Armes à feu : Armes automatiques, Conduire automobile, Équitation, Métier : Dressage de chien, Pister.

Soldat de la sécurité interne

Armes à feu : Armes automatiques, Armes blanches : Armes de mêlée & Armes de lancer, Corps à corps : Bagarre & Arts martiaux plus 1 spécialité militaire comme Artillerie : Mitrailleuses, Conduite : Véhicule chenillé, Métier : Électricité & Mécanique, Premiers soins, etc.

Soldat du OMON

Athlétisme, Armes à feu : Armes de poing, Armes automatiques, Armes blanches : Armes de mêlée & Armes de lancer, Corps à corps : Bagarre & Arts martiaux, Discrétion, Écouter, Sciences humaines : Droit, Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Soldat du RSN

Athlétisme, Armes à feu : Armes automatiques, Armes blanches : Armes de lancer, Corps à corps : Bagarre & Arts martiaux, Discrétion, Écouter, Explosifs, Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Soldat des Fakel

Athlétisme, Armes à feu : Armes automatiques, Armes blanches : Armes de mêlée & Armes de lancer, Corps à corps : Bagarre & Arts martiaux, Discrétion, Écouter, Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance.





12ème Directoire Principal du Ministère de la Défense (12ème GUMO)

Ministère de la Défense - (Glavnoye Upravleniye Ministerstvo Oborony)

Fédération de Russie



Exemple de personnage

Starshiy Leytenant (Premier lieut.)

Alexandra Fineko

30 ans
Race : Caucasien/Russe

Éducation : Institut de physique et d'ingénierie de Moscou
Occupation : inspecteur chargé de la sécurité nucléaire du 12e GUMO

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	15
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	47 %
Baratin	57 %
Comptabilité	71 %
Conduire automobile	42 %
Médecine	38 %
Métier :	
Électricité	47 %
Mécanique	48 %
Ordinateurs	33 %
Persuasion	57 %
Psychologie	73 %
Sciences formelles	
Physique	31 %
Physique nucléaire	72 %
Trouver Objet Caché	78 %

Langues

Russe	75 %

Combat

• Bagarre	28 %

Date de fondation :
1949.

Mission originelle :
Fournir une direction centrale aux tests, au stockage et à l'utilisation des armes nucléaires.
Mission actuelle :
A reçu la responsabilité supplémentaire du démantèlement de l'armement nucléaire.

Juridiction :
Partout où la Fédération de Russie possède des armes nucléaires déployées.

Quartier général :
Ministère de la Défense, Moscou.

Effectifs :
Inconnus.

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Le Douzième directoire principal du ministère de la Défense (12e GUMO) est l'agence responsable des munitions nucléaires de l'arsenal militaire russe. Elle est similaire à l'Agence nucléaire de la Défense américaine. Les organisations de recherche militaire et scientifiques se livrant à des tests nucléaires sont subordonnées au 12e GUMO. Ce dernier a également un contrôle exclusif sur les opérations d'unités militaires impliquant le déploiement et la manipulation d'armes nucléaires. Le 12e GUMO gère et maintient la sécurité des grands dépôts de munitions nucléaires qui contiennent des armes tactiques, de bataille ou stratégiques. Le directoire transporte aussi les munitions nucléaires jusqu'aux services qui les déploieront ; des unités de transport et des troupes de sécurité spéciales sont ainsi envoyées pour assurer la sécurité des armes en transit.
Suite à la division de l'URSS, le 12ème GUMO a retiré l'arsenal nucléaire des zones non-Russes de l'ancienne union soviétique. La plupart de ces armes ont été démantelées, une tâche reposant une fois encore sur les épaules des hommes du directoire. Ceux-ci ont ensuite gardé les matériaux fissiles et les ont transportés au ministère de l'Énergie atomique (Minatom) pour y être convertis à des fins civiles.
Minatom a repris les missions du ministère de la Puissance et de l'Industrie atomique, datant de l'ère soviétique, en janvier 1992. C'est en quelques sortes l'équivalent civil du 12e GUMO ; il supervise la recherche nucléaire et la conception des centrales, y compris celles dirigées par le ministère de la Défense, et a la charge de convertir certaines centrales militaires à un usage civil. À travers le *Gosatomnadzor* (GAN) ou Comité d'état pour la surveillance du nucléaire et des radiations, Minatom est responsable de la surveillance régulatoire des centrales nucléaires civiles russes. Son plus gros problème en ce moment est de trouver des lieux de stockage pour tous les matériaux fissiles libérés par le démantèlement des munitions nucléaires opéré par le 12e GUMO.
Durant l'ère soviétique le système de protection des munitions nucléaires était considéré comme extrêmement fiable. Depuis la chute de l'URSS, des informations perturbantes ont fait surface concernant la sécurité de l'arsenal russe. Le général Alexander Lebed, qui fut conseiller en sécurité du gouvernement Eltsine, fit savoir qu'avant d'être mis à la porte, son audit personnel n'avait permis de retrouver que 30 % des armes nucléaires susceptibles de tenir dans une simple mallette. D'autres révélations indiquent que le système du 12e GUMO de surveillance des armes tactiques, de bataille et stratégiques de plus grande taille est totalement insuffisant.

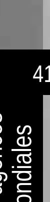
Professions possibles

Spécialiste en sécurité nucléaire

Baratin, Comptabilité, Médecine, Métier : Électricité, Informatique & Mécanique, Persuasion, Psychologie, Sciences formelles : Physique & Physique nucléaire, Trouver Objet Caché.

Unité de transport spéciale

Armes à feu : Armes de poing & Armes automatiques, Armes blanches : Armes de mêlée & Armes de lancer, Corps à corps : Bagarre & Arts martiaux, Discrétion, Écouter, Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance + deux compétences de la liste suivante : Conduire : Engins lourds, Métier : Électricité & Mécanique, Orientation, Piloter : Avion.



Commandement des Opérations Spéciales (COS)

République du Salvador





Date de fondation :
1993.

Mission originelle :
Organiser et coordonner les opérations spéciales du Salvador.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Le Salvador et les zones régionales d'importance géopolitiques/militaires.

Quartier Général :
Base de l'Armée de l'Air d'Ilopango.

Effectifs :
Environ 1000

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

Les diverses unités d'opérations spéciales sont issues de la longue guerre civile du Salvador. Pendant la guerre, ces unités se sont développées en raison des besoins du gouvernement et de leurs propres succès. Vers la fin de la guerre en 1992, il y avait plusieurs unités différentes, chacune répondant aux besoins d'un secteur différent du gouvernement ou de l'armée. Le gouvernement a créé le Commandement des Opérations Spéciales pour regrouper ses principales unités sous un unique commandement qui serait autonome sous l'autorité de l'État-major Général.
Formé autour d'une unité d'état-major et comprenant un cadre d'entraînement et une compagnie de sécurité de base, le Commandement a occupé l'ancienne base des forces spéciales salvadoriennes d'Ilopango AFB et a organisé ses forces. En plus de l'état-major, le Commandement des Opérations Spéciales est divisé en deux unités, le Bataillon Aéroporté et le Groupe des Opérations Spéciales (*Grupo de Operaciones Especiales* : GOE).
Bataillon Aéroporté : Le bataillon aéroporté était l'une des principales unités de combat de la guerre civile salvadorienne. Après avoir combattu lors de la plupart des campagnes d'importance, le bataillon est devenu une force de combat extrêmement expérimentée et professionnelle. Fonctionnant aujourd'hui avec environ 600 membres (la moitié du maximum atteint au temps de la guerre), le bataillon opère toujours comme la force de réaction rapide du Salvador.

GOE : Le Groupe des Opérations Spéciales est un regroupement de forces d'opérations spéciales de l'armée, comprenant les compagnies PRAL, des commandos de marine et une compagnie de réponse rapide «Hatchet». Les équipes PRAL se composent de troupes sur le modèle des Rangers qui s'engagent dans des missions de reconnaissance à longue portée et d'action directe. Les commandos de marine ont un entraînement et une mission similaires à ceux des Navy SEALS américains (qui ont aidé à organiser et à former l'unité au début des années 1980). La compagnie «Hatchet» est composée de troupes d'opérations spéciales dont la tâche est de renforcer rapidement d'autres unités lourdement engagées et ayant besoin d'assistance ou d'attaquer rapidement des cibles si l'occasion se présente.
Les membres du GOE sont presque tous des vétérans expérimentés à toutes les formes de combat (80% de l'unité), dont plusieurs de leurs anciens ennemis des forces dissoutes de la guérilla. Plusieurs des membres accusés de crimes de guerre ont été écartés, permettant à une nouvelle génération d'influencer la conduite de l'unité. Comme le Salvador est confronté aux perspectives de reconstruction nationale et aux prédateurs qui ont émergé depuis la guerre civile, le COS a été occupé et continuera probablement de l'être dans l'avenir.

Professions possibles

Soldat du Bataillon Aéroporté

Armes à feu : Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps: Arts Martiaux, Discrétion, Orientation, Parachutisme, Sciences humaine : Science Militaire, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Opérateur du GOE

Armes à feu : Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps : Arts Martiaux, Discrétion, Explosifs, Orientation, Parachutisme, Pister, Premiers Soins, Sciences humaines : Science Militaire, Se Cacher, Survie, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Commando de marine du GOE

Armes à feu : Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps : Arts Martiaux, Discrétion, Explosifs, Nager, Orientation, Piloter : Bateau, Plongée sous-marine, Sciences humaines : Science Militaire, Survie, Trouver Objet Caché, Vigilance.

Exemple de personnage

Manuel Ortez

31 ans
Type : Hispanique

Éducation : Entraînement des Commandos de marine
Profession : Commando de marine du GOE

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	75

Compétences

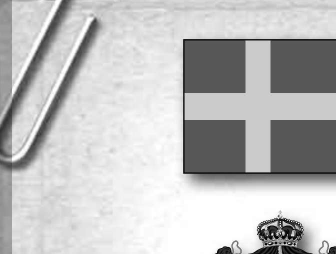
Athlétisme	40 %
Discrétion	61 %
Explosif	42 %
Nager	73 %
Orientation	51 %
Piloter	
Bateau	51 %
Plongée sous-marine	50 %
Premiers soins	39 %
Sciences humaines	
Science militaire	47 %
Se cacher	37 %
Survie	70 %
Trouver Objet Caché	65 %
Vigilance	75 %

Langues

Espagnol	85 %
Anglais	41 %

Combat

• Bagarre	72 %
• Close combat	61 %
• Armes de poing	56 %
Browning – F.N. GP-35, dégâts 1D10	
• Armes automatiques	65 %
Colt M4 commando, dégâts 2D8	



Artillerie Côtière, Bataillons Amphibies

(Kustjägarna)

Royaume de Suède



Date de fondation :
1956

Mission d'origine :
Défendre les installations marines contre les assauts aéroportés, reprendre les îles perdues et prendre d'assaut les forces d'invasion ennemies.

Mission actuelle :
Fondamentalement la même, mais a été réformé pendant les années 1980 pour mieux faire face à la menace des unités étrangères.

Juridiction :
Défendre la Suède contre les agresseurs militaires étrangers.

Quartier général :
Régiment KA1 de Vaxholm, au nord de Stockholm, Suède.

Effectifs :
Environ 700

Budget annuel :
Inconnu.

Histoire/Description

L'artillerie côtière a été fondée en 1902 pour défendre les ports et les bases marines de la Suède. La Seconde Guerre mondiale a vu la naissance de nombreuses unités stationnaires d'artillerie côtière en Suède. Cependant l'expérience de la guerre a démontré le besoin d'une force mobile. Une unité test a été créée en 1957 sur le modèle des unités étrangères, principalement des «Royal Marines» anglais. L'essai a été concluant et la «Kustjägarskolan» a été fondée en 1959.

À la fin des années 1970 et au début des années 1980, les unités ont été réformées de sorte qu'elles gagnent en puissance de feu et en mobilité. Ré-équipé avec de nouveaux équipements de vision nocturne, de bateaux d'assaut rapides, de missiles et de mortiers, le bataillon amphibie était prêt pour combattre n'importe où dans l'archipel suédois.

Un bataillon amphibie se compose de 838 hommes ; ils sont divisés en cinq unités sous un commandement unique. Une unité d'état-major, avec un peloton de commandement, un peloton logistique, un peloton de lutte antiaérienne et un peloton de reconnaissance. Une unité amphibie, avec un peloton de commandement, un peloton logistique, un peloton de plongeurs et un peloton de poseurs de mines. Une unité de mortiers, avec un peloton de commandement et deux pelotons de mortiers. Deux pelotons de «Kustjägar» (commandos), avec un peloton de commandement et trois pelotons d'assaut. Bien que ce soient des appelés, comme dans la plupart des forces armées suédoises, les conditions pour devenir un «kustjägare» sont exceptionnelles et, étant volontaires, ces soldats sont fortement motivés.

Pendant les années 1980 la Kustjägarna a mené une «guerre» silencieuse et non-déclarée contre ce qu'on croyait être des «submersibles d'origine inconnue» (lire : soviétiques). Aucune preuve matérielle n'a jamais été avancée pour expliquer ce qui était derrière «les bruits étranges» entendus par les postes de surveillance sonar. Pas plus que pour les épaves ou les corps officiellement récupérés après certaines chasses aux sous-marins. Certaines rumeurs ont attribué les étranges contacts sonar à une abominable créature étrangère connue sous le nom de « vison ». C'était, naturellement, un pur non-sens.

Profession possible

Kustjägare

Armes à feu : Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps : Arts Martiaux, Écouter, Explosifs, Nager, Orientation, Premiers Soins, Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux compétences parmi les suivantes : Armes blanches : Armes de mêlée, Artillerie : Mitrailleuses, Conduire : Engins lourds, Piloter Bateau, Plongée sous-marine.



Exemple de personnage

2ème Lieutenant Sten Hård

27 ans
Type : Scandinave

Éducation : Kustjägarskolan (école des commandos)
Profession : Kustjägare

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	17
Santé Mentale	75

Compétences

Athlétisme	34 %
Écouter	40 %
Explosif	40 %
Nager	47 %
Orientation	42 %
Piloter Bateau	40 %
Premiers soins	40 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	57 %
Vigilance	45 %

Langues

Suédois	95 %
Anglais	56 %
Allemand	32 %

Combat

- Bagarre 57 %
- Close combat 53 %
- Armes blanches 53 %
  Poignard Commando, dégâts 1D4+2 + impact
- Armes automatiques 62 %
  AK-5 (FN CAL), dégâts 2D8

Police de la Sécurité Suédoise (SÄPO)

(Säkerhetspolisen)

Royaume de Suède

Date de fondation :
1914.

Mission originelle :
Enquêter et prévenir les crimes contre la sécurité nationale de la Suède.

Mission actuelle :
Inchangée. La mission de la SÄPO inclut également la lutte anti-terroriste et la protection des membres du gouvernement, des chefs d'État en visite et des autres personnes qui pourraient avoir besoin de protection.

Juridiction :
Rassemblement d'informations concernant la sécurité nationale suédoise, contrôle et conseil des entreprises et des autorités en matière de sécurité nationale, évaluation des menaces terroristes et contre-espionnage. Protection de la famille royale, des Premiers ministres, etc. et des autres personnes qui nécessitent une protection personnelle.

Quartier général :
Le bureau principal est à Stockholm, mais on peut contacter la SÄPO par l'intermédiaire la police ordinaire.

Effectif :
Environ 1000.

Budget annuel :
Environ 126 millions de $.

Histoire/Description

La SÄPO était malheureusement en bons termes avec la Gestapo pendant la Seconde Guerre mondiale (enregistrement des Juifs et des dissidents politiques, etc.). Le changement est intervenu quand le cours de la guerre s'est retourné contre les nazis. Pendant la guerre froide, le Parti Démocratique socialiste au pouvoir a utilisé la SÄPO pour ficher les communistes et les supposés communistes. Ceci a été récemment très critiqué puisque la définition d'un supposé communiste était très large (depuis «avoir participé à une manifestation contre la guerre du Vietnam» jusqu'à «être un membre actif du parti communiste»). Aujourd'hui, la plus importante menace pour la sécurité nationale de la Suède vient la plupart du temps de groupes radicaux néo-nazis, de militants végétariens et de groupes terroristes (musulmans pour la plupart).
La SÄPO recrute principalement son personnel dans la police ordinaire et emploie rarement des personnes externes au milieu policier.

Professions possibles

Agent du contre-espionnage de la SÄPO

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Conduire Automobile, Contacts & Ressources, Corps à corps : Arts martiaux, Écouter, Interroger, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus 2 compétences parmi les suivantes : Comptabilité, Métier : Électronique & Informatique, Langues Étrangères.

Garde du corps de la SÄPO pour VIP

Armes à feu : Armes de Poing, Athlétisme, Baratin, Conduire Automobile, Corps à corps : Arts martiaux, Écouter, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance.





Exemple de personnage

Tore Modén

34 ans
Type : Scandinave

Éducation : Polishögskolan (école de police)
Profession : Agent du contre-espionnage de la SÄPO

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Santé Mentale	80

Compétences

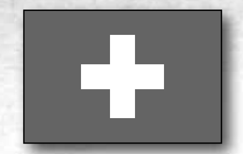
Baratin	51%
Conduire automobile	43 %
Contacts & Ressources	59 %
Écouter	57 %
Interroger	40 %
Métier	
Informatique	48 %
Psychologie	63 %
Sciences humaines	
Droit	57 %
Trouver Objet Caché	69 %
Vigilance	55 %

Langues

Suédois	96 %
Anglais	54 %

Combat

• Bagarre	40 %
• Karaté	42 %
• Armes de poing	39 %
Glock 17, dégâts 1D10	



Office Fédéral de la Police (Fedpol)

(Anciennement Police Fédérale ou Bupo) - (Bundespolizei)

Confédération Suisse



Exemple de personnage

Hanspeter Mörgeli

43 ans
Race : Caucasien (Suisse alémanique)

Éducation : Diplôme d'études supérieures en économie
Profession : Analyste de données, officier dans l'armée suisse (lieutenant)

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	50

Compétences

Baratin	89 %
Comptabilité	23 %
Conduire automobile	55 %
Écouter	39 %
Métier	
Informatique	63 %
Persuasion	33 %
Psychologie	49 %
Sciences humaines	
Droit	67 %
Se cacher	45 %
Trouver Objet Caché	30 %
Vigilance	47 %

Langues

Allemand	76 %
Anglais	61 %
Français	34 %

Combat
- Armes de poing 61 %
  Sig-Sauer P226 9mm, dégâts 1D10
- Armes d'épaule 67 %
  SIG 556, dégâts 2D8

Date de fondation :
5 juin 1849, réformée le 29 novembre 1935, puis réorganisée en 1999.

Mission originelle :
Créée en 1849 sous le nom de Barreau Fédéral. En 1935, une branche exécutive constituée de 5 officiers a été rattachée à la Bupo.

Mission actuelle :
La Fedpol fait aujourd'hui appliquer environ 200 lois fédérales. Elle dispose des pleins pouvoirs de police pour procéder à des arrestations. Sa compétence s'étend au contre-espionnage intérieur et au partage des informations avec les services et gouvernements étranger.

Juridiction :
Partout à l'intérieur des frontières de la Suisse.

Quartier Général :
Berne, canton de Berne.

Effectifs :
Environ 900.

Budget annuel :
240 millions de francs suisse.

Histoire/Description

Les compétences de la Bupo s'étendent à toutes les enquêtes de contre-espionnage à l'intérieur de ses frontières, au crime organisé, au blanchiment d'argent, au terrorisme, aux groupes extrémistes violents, au commerce illicite de matériaux nucléaires, d'armes, d'explosif et de matériels militaires spéciaux. La Bupo travaille en étroite collaboration avec la CIA, la NSA, la DEA, le MI-5, le MI-6, le SAS, ainsi qu'avec la DGSE française et la BND allemande.
De sa création à 1989, la Bupo a été une police politique maintenant surtout une observation sur les partis de gauche et communiste, spécialement durant les années 1960 et 1970. En 1989, il a été révélé que la Bupo avait surveillé et fiché 900000 personnes (environ 12% de la population helvétique totale) pendant des décennies, les deux tiers étant des ressortissants étrangers. Le fait que beaucoup de ces personnes étaient considérées comme suspectes sans raison suffisante, ou en raison de leurs motivations politiques, a terni encore un peu plus la réputation de la Bupo. Depuis 1989, la Bupo a établi 50000 nouvelles fiches, ne se concentrant cette fois que sur les étrangers. Leur travail dans ce domaine a souvent été décrit comme du «boulot d'amateur». Ce n'est que récemment qu'elle a essayé de professionnaliser son image. Il est important de noter que de nos jours, de nombreuses fiches de la Bupo sont directement communiquées aux agences étrangères mentionnées ci-dessus.
D'un autre côté, la Bupo a rencontré un certain succès contre les groupes extrémistes violents, en particulier ceux d'extrême-droite, ainsi que dans sa lutte contre le commerce illégal des armes, avec par exemple le cas du «Super canon» irakien où la Bupo intercepta l'exportation de pièces vitales du canon.
Suite à l'affaire des fiches, la Bupo fut intégrée en 1999 à l'Office Fédéral de la Police et soumise à une surveillance par une commission parlementaire. La Fedpol est aujourd'hui divisée en plusieurs divisions, la Division Principale de Coopération Policière Internationale, chargée de coordonner les enquêtes et le partage des informations judiciaires entre le gouvernement suisse et l'étranger. La Division principale de la Police Judiciaire Fédérale est en charge des affaires judiciaires majeures et de la sécurité du territoire, tel que le grand banditisme, la lutte anti-terrosriste... La Division Principale des Services, sert à centraliser toutes les informations de la Fedpol, fiches de renseignement, banque de données d'empreintes digitales et ADN... La Division principale du Service Fédéral de Sécurité s'occupe de la sécurité des personnes et des bâtiments sensibles ou sujet à attentats ainsi que de la sécurité des bâtiments fédéraux. Enfin, La Division des Ressources, se charge de toute la partie administrative de la Fedpol comme les ressources humaines, finances, services techniques et gestion des moyens humains et financiers.
Les policiers de la Fedpol ne portent pas d'uniforme.

Professions possibles

Expert en criminologie

Criminalistique, Médecine, Métier : Informatique, Sciences de la vie : Biologie & Pharmacologie, Sciences formelles : Biologie & Physique, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché.

Analyste de données

Bibliothèque, Métier : Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché, Vigilance plus trois autres compétences parmi les suivantes : Comptabilité, Connaissances artistiques : Architecture, Écouter, Langues Étrangères, Métier : Électronique & Histoire, Psychologie, Sciences formelles : Chimie, Cryptographie & Physique, Sciences humaines : Anthropologie plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Policier de la Fedpol

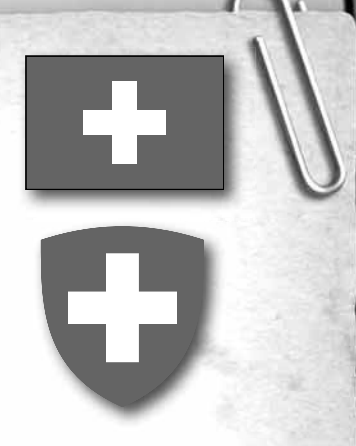
Baratin, Bibliothèque, Contacts & Ressources, Écouter, Interroger, Négociation, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Droit, Trouver Objet Caché, Vigilance plus deux autres compétences parmi les suivantes : Comptabilité, Criminalistique, Langues Étrangères, Métier : Électronique & Informatique.



Services de Renseignements Suisses (SRC)

(Schweizer Nachrichtendienst)

Confédération Suisse



Date de fondation :
2010, bien que divers services équivalents aient existé auparavant.

Mission originelle :
Observer la situation politique et tactique autour de la Suisse, identifier les menaces ou les développements qui pourraient mener à une action offensive contre la Suisse, se livrer au contre-espionnage et à la lutte anti-terroriste.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Analyse de renseignements internationaux à l'extérieur des frontières de la Suisse.

Quartier Général :
Berne, canton de Berne.

Effectifs :
Inconnus.

Budget annuel :
Inconnu

Histoire/Description

Le SRC est né le 1er janvier 2010 de la fusion des Services de Renseignements Stratégique (SRS) et du Service d'Analyse et de Prévention (SAP). La centralisation des services de renseignement ont permis de regrouper des différentes données afin d'accroître très sensiblement leurs actions. Les missions du SRC sont très vastes et couvrent autant la sécurité intérieure de la Confédération Suisse que l'analyse des risques à l'étranger, plus particulièrement dans la lutte anti-terroriste, l'extrémisme violent ou le contre-espionnage que dans la collecte d'informations étrangères et l'espionnage.
Aujourd'hui, l'activité du SRC consiste à collecter des renseignements et à fournir des informations sur les pays étrangers aux diplomates, au Conseil fédéral et aux militaires. Ces informations sont collectées à 80% à l'aide de sources publiques et à 20% grâce aux agents (pour la plupart des ressortissants étrangers) stationnés en dehors du territoire helvétique.
En raison de la forte concentration d'organisations internationales et de banques, et de par sa position propice aux rencontres internationales en terrain neutre, Genève semble être devenue un terrain de jeu majeur pour les agents de renseignements étrangers. Par exemple, la CIA y a systématiquement écouté les réunions des industriels de l'automobile americo-japonais.

Professions possibles

Analyste du renseignement

Bibliothèque, Métier : Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché, plus trois autres compétences parmi les suivantes : Comptabilité, Connaissances artistiques : Architecture, Écouter, Langues Étrangères, Métier : Électronique, Psychologie, Sciences formelles : Chimie, Cryptographie & Physique, Sciences humaines : Anthropologie & Histoire, Vigilance plus une autre compétence comme spécialité personnelle.

Attaché à la Défense

Arme à feu : Armes de Poing & Armes d'épaule, Comptabilité, Langues Étrangères, Orientation, Persuasion, Psychologie, Sciences humaines : Histoire & Science Militaire.

Agent

Utiliser n'importe quel profil et ajouter Dissimulation, Métier : Serrurerie, Photographie.

Exemple de personnage

Jörg Rüggsegger

43 ans
Type : Caucasien

Éducation : Doctorat d'études européennes
Profession : Analyste du renseignement

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	50

Compétences

Bibliothèque	76 %
Crédit	52 %
Métier	
Informatique	45 %
Persuasion	34 %
Sciences formelles	
Cryptographie	32 %
Sciences humaines	
Droit	63 %
Histoire	69 %
Politique Européenne	87 %
Science militaire	46 %
Trouver objet Caché	49 %
Vigilance	60 %

Langues

Allemand	92 %
Français	67 %
Anglais	55 %
Italien	26 %

Combat

• Bagarre	16 %



Organisation Nationale du Renseignement (MIT)

(Milli Istihbarat Teskilati)

République de Turquie



Exemple de personnage

Ozgur Kahraman

52 ans
Type : Turc

Éducation : Doctorat de science politique
Profession : Analyste du renseignement et consultant de la MIT

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Bibliothèque	86 %
Comptabilité	67 %
Métier	
Informatique	20 %
Persuasion	77 %
Sciences formelles	
Cryptographie	30 %
Sciences humaines	
Droit	73 %
Histoire	78 %

Langues

Turc	99 %
Anglais	60 %
Français	53 %
Kurde	20 %
Allemand	35 %
Arabe	15 %
Russe	15 %

Combat

• Bagarre	26 %

Date de fondation :
22 juillet 1965.

Mission originelle :
La MIT produit du «renseignement de sécurité nationale au niveau étatique» en rapport avec les activités internes et externes, réelles ou potentielles, préjudiciables à la souveraineté, à l'indépendance, à l'intégrité nationale et territoriale, aux éléments de la puissance nationale, au régime constitutionnel et à la sécurité de la République de Turquie.

Mission actuelle :
Inchangée.

Juridiction :
Le monde entier.

Quartier Général :
Ankara, capitale de la Turquie.

Effectifs :
Environ 5000.

Budget Annuel :
295 millions de $.

Histoire/Description

La Turquie a longtemps entretenu un important service d'espionnage pour assurer la sécurité de son empire et de sa nation. «L'Organisation du Service Spécial» a été le premier service secret turc. Il a été créé dans les dernières années de l'Empire ottoman pour maintenir l'intégrité politique de l'Empire, pour lutter contre les activités séparatistes et pour contrecarrer l'espionnage organisé par l'étranger et les insurrections au Moyen-Orient, qui faisait alors partie de l'Empire ottoman. L'Organisation du Service Spécial s'est effondrée après le désastre de la première guerre mondiale. Le 5 février 1919 un autre service secret turc appelé l'Organisation Sentinelle a été mis sur pied pour remplacer l'Organisation du Service Spécial. L'Organisation Sentinelle a cessé ses activités avec l'occupation d'Istanbul par les forces alliées. Elle a été remplacée par un service secret appelé le «Groupe MM» qui était une aile opérationnelle du «Groupe de Défense Nationale» et qui avait été officiellement ratifiée par la Grande Assemblée Nationale de Turquie le 3 mai 1921. Le Groupe MM a accompli d'extraordinaires exploits dont la prise d'importants documents grâce à l'infiltration des quartiers généraux du commandement des forces d'occupation alliées à Istanbul.

Le Service de Sécurité Nationale a été fondé immédiatement après le retour au pays d'un contingent d'officiers du renseignement turcs entraînés dans un certain nombre de pays européens, dont ceux formés en Allemagne par le General-Oberst Walter Nikolai, le chef du renseignement allemand durant la Première Guerre mondiale. Cet organe a fonctionné jusqu'à la création de l'Organisation Nationale du Renseignement (MIT) le 22 juillet 1965. La MIT a été créée lorsqu'une gestion centralisée du renseignement, qui correspondait à la démocratie multipartite énoncée dans la Constitution de 1961, a été jugée nécessaire dans l'élaboration des politiques d'État relevant de la sécurité nationale. Selon les statuts de la MIT, l'agence est dirigée par un sous-secrétaire qui rend compte au Premier ministre. Conformément à la même législation une nouvelle institution, «l'Office National de Coordination du Renseignement», a été créée. C'est un organe consultatif qui émet des avis sur la gestion et la coordination des efforts de tout l'État en matière de renseignement.
En raison du manque de connaissance et d'expérience de la MIT, l'organisation est prudente et donc lente. En raison de cette inexpérience, lorsqu'elle agit seule la probabilité d'échec des missions est élevée. La plupart du temps, la MIT est appuyée par la CIA et le MOSSAD. Ces trois agences ont formé une solide alliance pour s'occuper des événements dans l'extrêmement chaotique Moyen-Orient.

Professions possibles

Analyste du renseignement de la MIT

Bibliothèque, Métier : Informatique, Persuasion, Trouver Objet Caché, plus 3 compétences parmi les suivantes : Comptabilité, Métier : Écouter, Électronique, Psychologie, Sciences formelles : Cryptographie, Sciences humaines : droit & Histoire.

Officier traitant de la MIT

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Contacts & Ressources, Crédit, Dissimulation, Langue Étrangère, Métier : Serrurerie, Psychologie, Trouver Objet Caché, Vigilance plus 3 des compétences suivantes : Corps à corps : Arts martiaux, Discrétion, Écouter, Négociation, Persuasion, Se Cacher.

Section de Renseignement et de Lutte Anti-terroriste de la Gendarmerie (JITEM)

(Jandarma Istihbarat ve Terorle Mucadele)

République de Turquie

Date de fondation :
1982 (estimation). Cette organisation était classifiée *très secret* et son existence n'a été publiquement révélée qu'à la fin des années 1990.

Mission originelle :
Recueillir des renseignements sur le PKK (terroristes kurdes), infiltrer leurs rangs et couper leurs ressources financières qui proviennent de la contrebande de stupéfiants et d'armes.

Mission actuelle :
Après la chute de la Russie, le théâtre des opérations s'est étendu à tous les autres pays initialement turcs et même jusqu'en Mongolie. La tentative avortée de putsch en Azerbaïdjan était une opération secrète de la JITEM.

Juridiction :
Techniquement, à l'intérieur du territoire national turc, mais des opérations ont été effectuées dans tout le Caucase et au Moyen-Orient.

Quartier Général :
Istanbul, Turquie.

Effectifs :
Inconnus.

Budget :
Inconnu.

Histoire/Description

Pendant les années 1980 l'autorité du gouvernement turc dans le sud-est du pays était très faible et la MIT était encore inexpérimentée et manquait de professionnalisme. Ce qui explique que le PKK, un groupe séparatiste kurde qui recevait traditionnellement l'aide de l'URSS, s'y est facilement implanté.
La Turquie étant un itinéraire apprécié de longue date des trafiquants de drogue, le PKK a considérablement profité du transit des narcotiques en provenance d'Asie et des pays arabes en direction de l'Europe. Le rétablissement de l'autorité gouvernementale et la refonte de la MIT étaient considérés comme trop lents devant la menace grandissante du PKK, aussi les dirigeants de la MIT et l'armée turque se sont décidés à créer la Section de Renseignement et de Lutte Anti-terroriste de la Gendarmerie, ou JITEM. L'organisation a recruté ses agents parmi les Kurdes qui avaient émigré en Turquie occidentale longtemps auparavant. Ces agents parlaient couramment kurde et connaissaient bien la culture kurde. Les agents de la JITEM ont infiltré les rangs du PKK et ont pu découvrir le réseau de soutien et d'aide du PKK. Le PKK n'était pas apprécié par toute la population kurde et des villages avaient été forcés d'assister le PKK. Les actions de la JITEM et de l'armée contre le PKK ont été brillamment couronnées de succès.
Après le déclin du PKK et l'effondrement de l'URSS, la JITEM a profité de l'occasion pour intensifier ses opérations dans les anciennes républiques soviétiques du Caucase.
Malheureusement, l'autorité sans contrôle de la JITEM et l'importance des trafics de drogue et d'armes en Turquie orientale ont été trop tentants. Quelques éléments corrompus de la JITEM ont pris en main les marchés de la drogue et des armes. Les agents de la JITEM peuvent passer en contrebande tout ce qu'ils veulent dans leurs véhicules officiels : ces voitures ne sont fouillées à aucun point de contrôle ou poste de douane. Afin de conserver leur position sur le marché de la drogue et des armes, ces éléments corrompus de la JITEM ont perpétré beaucoup d'assassinats, d'enlèvements et de tortures sous couvert de lutte contre les terroristes kurdes du PKK. Ces accusations mettant en cause la JITEM ont été révélées publiquement pour la première fois par des journaux de gauche. Ces reportages ont rapidement été étouffés.
La JITEM considère que la Turquie du sud-est, la Syrie, l'Iran, l'Irak, l'Azerbaïdjan, le Kazakhstan, le Kirghizistan et d'autres pays de cette région font partie de sa juridiction. Dans ces contrées la JITEM a deux visages. D'un côté, ses agents travaillent pour la sécurité nationale de la Turquie. De l'autre, il y a la JITEM assoiffée par toujours plus de gains tirés du trafic régional de drogue et d'armes et qui n'hésitera pas à faire n'importe quoi pour protéger sa place sur ce marché.

Professions possibles

Analyste du renseignement de la JITEM

Bibliothèque, Comptabilité, Métier : Informatique, Persuasion, Sciences humaines : Droit plus 3 compétences parmi les suivantes : Écouter, Langue Étrangère, Psychologie, Sciences formelles : Chimie, Sciences humaines : Droit & Histoire, Trouver Objet Caché.

Agent «au noir» de la JITEM

Armes à feu : Armes de Poing, Baratin, Contacts & Ressources, Discrétion, Imposture, Langue Étrangère, Persuasion, Psychologie, Vigilance plus 3 compétences parmi les suivantes : Armes à feu : Armes d'épaule & Armes automatiques, Athlétisme, Corps à corps : Arts Martiaux, Explosifs, Orientation, Se Cacher, Trouver Objet Caché.

Spécialiste des interrogatoires sur le terrain de la JITEM

Armes à feu : Armes de Poing ou Armes automatiques, Baratin, Interroger, Langue Étrangère, Persuasion, Premiers Soins, Psychanalyse, Psychologie, Sciences de la vie : Pharmacologie, plus 1 autre compétence.

TÜRKİYE CUMHURİYETİ

Exemple de personnage

Faruk Celal

36 ans
Type : Kurde

Éducation : Licence de psychologie
Profession : Spécialiste des interrogatoires sur le terrain de la JITEM

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	75

Compétences

Baratin	50 %
Interroger	81 %
Persuasion	60 %
Premiers soins	65 %
Psychologie	65 %
Sciences de la vie	
Pharmacologie	40 %

Langues

Turc	85 %
Kurde	70 %
Arabe	63 %
Anglais	47 %
Russe	20 %

Combat

• Bagarre	65 %
• Kirkpinar	55 %
• Armes de poing	60 %

Akdal Ghost TR-01, dégâts 1D10 (non portée habituellement)



Le **mensonge** est un droit La **vérité** est un privilège L'**innocence** est un luxe

Annexes



LE NEO-TISSU RECULE SOUS LA CHALEUR. IL SE LIQUEFIE JUSQU'A FINALEMENT SE DISSOUDRE EN UNE FLAQUE SANS VIE. CETTE PROPRIETE EST UNE PREUVE CONSIDERABLE DE LA VALEUR DE MES RECHERCHES. TOUT COMME JE SUIS CAPABLE DE M'OCCUPER RAPIDEMENT DE TOUT NEO-TISSU ERRANT AVEC UN CHALUMEAU A GAZ

Annexes



Le Néo-tissu recule sous la chaleur. Il se liquéfie jusqu'à finalement se dissoudre en une flaque sans vie. Cette propriété est une preuve considérable de la valeur de mes recherches. Tout comme je suis capable de m'occuper rapidement de tout Néo-tissu errant avec un chalumeau à gaz.

Pouvoirs psychiques

CETTE ANNEXE FOURNIT DES INFORMATIONS ET DES REGLES DE JEU pour utiliser des pouvoirs psychiques dans une campagne de *L'Appel de Cthulhu*. Elle couvre également les compétences de connaissances occultes sans composant surnaturel, compétences que les *psys* et les médiums devraient posséder, mais qui peuvent aussi être utiles à des investigateurs de professions diverses.

La présente documentation est principalement destinée à être utilisée dans des campagnes *Delta Green* en rapport avec PISCES, le service britannique de renseignements paranormaux décrit précédemment dans ce livre. Les «Talents» et les chercheurs de cette organisation ont étudié les compétences psychiques et l'occultisme, et les personnages de PISCES – personnages non-joueurs et, éventuellement, investigateurs – pourraient bien posséder certains des pouvoirs décrits dans ce chapitre, ou connaître des gens dont c'est le cas. Des personnages qui n'ont rien à voir avec PISCES pourraient également en avoir, bien entendu, mais le Gardien est entièrement libre de ce choix.

Le Don

Beaucoup de ceux qui prétendent être psy ou posséder des pouvoirs ou des talents paranormaux déclarent qu'ils ont un «Don». Ce Don peut être acquis ou développé d'un grand nombre de façons différentes. Sa source peut être un accident physique (comme subir un traumatisme crânien ou être frappé par la foudre), une tension émotionnelle ou psychologique, ou même une force supérieure comme Dieu. Certains prétendent que tout le monde possède des pouvoirs psychiques, mais dans notre monde rationnel et scientifique, le scepticisme et l'incrédulité devant le paranormal limitent notre compréhension du surnaturel, et donc inhibent notre habilité à développer divers pouvoirs.

Indépendamment de la façon dont il est acquis, le Don peut être d'une grande utilité dans un jeu de rôle d'horreur. Bien que l'auteur de ces lignes fasse partie de ceux qui croient que le Don devrait être réservé en priorité aux personnages non-joueurs, il existe de nombreuses possibilités intéressantes si les joueurs psys sont autorisés, particulièrement s'ils sont utilisés dans des scénarios spécialement conçus pour eux.

Ce chapitre fournit un catalogue et une description d'un assortiment de pouvoirs paranormaux. Les mécanismes de jeu sont donnés pour *L'Appel de Cthulhu*, mais ceux qui veulent utiliser ces ressources avec un autre système de jeu devraient facilement pouvoir en faire la conversion. Cette liste est destinée à être assez complète, même si certains pouvoirs ont sans aucun doute été omis.

Un pourcentage de base est donné entre parenthèses pour chaque pouvoir : il s'agit de la chance de l'utiliser avec succès dans n'importe quelle circonstance. Comme les compétences, ces pouvoirs s'améliorent avec l'usage selon les règles habituelles de récompense de l'expérience. D'autres informations sur l'amélioration de ces capacités sont données plus loin.

Chirurgie psychique (POU/2) : c'est une version plus perfectionnée de la Guérison psychique, où le guérisseur, sous certaines conditions, plonge ses mains à l'intérieur d'un patient (généralement dans son abdomen) pour enlever le corps étranger ou la tumeur responsable de ses douleurs. Des saignements se produisent durant l'opération, mais aucune douleur n'est ressentie et la blessure guérit instantanément, sans laisser de cicatrice. Si le Gardien autorise ce pouvoir, les vrais praticiens devraient être extrêmement rares. Beaucoup d'autres prétendront posséder cette faculté, mais ce seront en réalité des escrocs (voir la compétence Chirurgie psychique à la page 428).

Effectuer une Chirurgie psychique ne requiert aucun instrument, à l'exception d'une surface plane pour que le patient s'allonge. L'opération

dure au minimum dix minutes et coûte 8 points de Magie au guérisseur. Le succès est déterminé par une confrontation de POU sur la Table de Résistance. Le POU du guérisseur est confronté au score de POU de la maladie ou de l'affliction, déterminé par le Gardien. Un cancer bénin de la peau au stade initial pourrait avoir un faible score de POU (3 à 5) alors qu'une tumeur hépatique agressive à un stade avancé pourrait avoir un score de POU relativement élevé (15 ou plus).

Clairaudience (POUx1) : c'est la capacité à percevoir des sons émanant d'un événement ou d'un lieu éloigné du corps physique du psy. Des événements passés peuvent être perçus, mais le plus souvent il s'agit d'événements présents. La Clairaudience coûte 1 point de Magie par minute d'utilisation. Les sons peuvent être déformés et le Gardien doit pouvoir fournir une description, en utilisant le résultat du jet de dés du personnage comme base pour la clarté (ou le manque de clarté) du son. Même si la capacité ne s'active généralement pas spontanément et qu'elle requiert d'ordinaire la concentration active du psy, elle peut, dans le cas d'un lieu qui a été la scène d'événements particulièrement remarquables (comme un violent assassinat), se manifester automatiquement en cas de réussite d'un jet sous POUx5. La Clairaudience est souvent assimilée ou associée à la Clairvoyance (voir ci-dessous).

Clairvoyance (POUx1) : également connue sous le nom de «vision à distance», la Clairvoyance est la capacité à voir des événements et des lieux éloignés du corps physique du témoin. Il peut s'agir d'événements passés, mais il est plus habituel de voir des événements présents. Ce peut être un moyen pour trouver un ami ou un suspect. La Clairvoyance coûte 1 point de Magie par minute d'utilisation. Les visions du psy sont très floues et peuvent très facilement être mal interprétées. Aucun jet de dés n'est requis, par contre le Gardien doit créer une description spécifique en se basant sur la clarté de l'événement selon le niveau de compétence du clairvoyant. La Clairvoyance ne fonctionnera pas à moins d'être volontairement activée. Cependant, dans certaines circonstances, un clairvoyant peut tenter un jet de dés sous son POUx5 (ou autre) pour détecter quelque chose de particulièrement extraordinaire qu'il ne cherchait pas consciemment. Parmi les facteurs pouvant déclencher une clairvoyance spontanée, on trouve par exemple une massive décharge d'énergie psychique dans le voisinage ou peut-être une scène particulièrement chargée d'émotion qui se serait déroulée à un endroit donné.

Guérison psychique (POUx1) : plusieurs termes sont appliqués à cette faculté, notamment «apposition des mains». Certains prétendent qu'il s'agit de guérir grâce à la foi uniquement, alors que d'autres affirment qu'il existe un transfert d'énergie bénéfique entre le guérisseur et le sujet. Dans l'objectif de ce texte, la seconde théorie est la bonne.
Une séance de guérison typique peut durer de quelques minutes à une heure. Le guérisseur dépense un nombre variable de points de Magie selon la nature de la maladie ou de la blessure (le Gardien fixe le nombre de point requis pour avoir une chance d'être efficace) et effectue ensuite un jet de compétence. Alors qu'elle ne guérira pas les blessures par balles ou les dommages catastrophiques, la Guérison psychique peut soulager la douleur, aider à la guérison des maladies mineures ou même terminales, et aider à contrer les effets d'un traumatisme ou d'un choc. Le Gardien peut attribuer des ajustements à la chance de succès selon la nature de la maladie, la compétence et le pouvoir du guérisseur, et le niveau de croyance du sujet. Plusieurs séances avec le guérisseur peuvent être nécessaires pour soigner certaines maladies (comme une forme agressive de cancer du foie à un stade avancé).

Lévitation (POU/2) : parfois confondue avec la Télékinésie, la Lévitation est le pouvoir de s'élever soi-même dans les airs, uniquement grâce à la force mentale. Le sujet doit entrer dans une transe profonde, indiquée par un jet de compétence réussi. Après quelques rounds de préparation, le sujet peut prendre l'air. La vitesse de déplacement est lente (la moitié de la vitesse de la marche) et en général uniquement verticale. Ce pouvoir coûte 3 points de Magie pour décoller et 1 point de Magie par round pour continuer à l'utiliser. La durée et la fréquence d'utilisation sont uniquement limitées par les points de Magie disponibles. Ce pouvoir est rare et ne devrait probablement pas être accordé à un investigateur psy sans une bonne raison.

Perception dermo-optique (POUx1) : également connue sous le nom de *bio-introscopie* en Russie, il s'agit de la capacité à voir des objets, comme des inscriptions, par l'intermédiaire de la peau, la plupart du temps avec les mains. Certains pratiquants de cette aptitude ont apparemment besoin d'un contact physique avec l'objet, alors que d'autres non. Dans un scénario de *L'Appel de Cthulhu*, par exemple, la personne pourrait «lire» un document dans une pièce peu éclairée, voire totalement noire. Hormis ceci, la Perception dermo-optique (PDO) est une pure curiosité, avec peu d'applications pratiques.
Cette capacité coûte 1 point de Magie par minute d'utilisation ; le pratiquant lit à peu près à la même vitesse que lors d'une lecture normale. Un seul jet de dés est demandé pour chaque minute, un succès indiquant une image ou une interprétation claire. La PDO ne se produit pas spontanément, mais doit être consciemment activée par le psy.

Photographie mentale (POUx1) : c'est la capacité à fixer une image sur une plaque photographique ou sur un film en utilisant uniquement le pouvoir de l'esprit. Elle

nécessite la dépense de 3 points de Magie ainsi qu'un jet de compétence réussi par plaque photographie ou par image de film. C'est une aptitude rare qui n'est évidemment utilisable qu'après l'invention de la photographie au XIXe siècle. Elle manque d'utilisation pratique dans le cadre de *L'Appel de Cthulhu* et ne figure ici que dans un souci d'exhaustivité. La Photographie mentale pratiquée par les illusionnistes et les charlatans est décrite séparément.

Précognition (POUx1) : c'est la capacité à voir ou à prédire des événements du futur (ou du futur possible) à travers des rêves et des visions. Un jet de dés réussi accordera un rêve ou une vision dans les vingt-quatre heures suivantes, au moment choisi par le Gardien ; un seul et unique jet peut être effectué par jour. L'utilisateur peut essayer de préciser le sujet de sa vision, mais il pourra s'agir d'un tout autre sujet, au gré du Gardien. Celui-ci devrait décider en fonction du niveau de compétence de l'utilisateur, du résultat du jet de dés, et des besoins de l'intrigue. En terme de jeu, c'est un pouvoir très difficile à gérer par le Gardien et, si c'est admissible dans sa campagne, le mieux serait de montrer un futur possible ou plausible, futur qui pourrait encore être évité ou modifié au cours des événements. Gardiens soyez avertis : des joueurs agressifs, autoritaires ou déterminés peuvent essayer d'abuser de ce pouvoir au détriment du jeu.

Psychométrie (POUx1) : la Psychométrie permet de ressentir les vibrations psychiques d'une zone et de sentir les émotions emprisonnées dans une construction ou dans un objet, ou émanant d'un individu ou d'une entité. Par exemple, la colère et la peur générées par un meurtre violent peuvent s'imprégner dans les briques et les poutres d'une pièce pour des décennies, voire des

Coûts du Don

Les informations de cette annexe concernant les pouvoirs psychiques et leurs mécanismes de jeu ont été écrites pour servir de ressources au Gardien de *L'Appel de Cthulhu*. Le but de l'auteur n'est pas que les investigateurs possèdent de tels pouvoirs, même si certaines des connaissances présentées – comme celles données dans les descriptions de compétences, plutôt que dans les pouvoirs psychiques – *sont* adaptées aux joueurs. La raison de cette philosophie est double. Premièrement, peu de scénarios de l'AdC sont conçus en tenant compte des pouvoirs psychiques. Obtenir des informations par des moyens paranormaux constitue un moyen rapide pour déséquilibrer un scénario ou pour éliminer le défi qu'il représente. Deuxièmement, en dehors d'un souci d'équilibre, il n'est pas souhaitable d'offrir de tels pouvoirs aux investigateurs. Permettre à l'investigateur d'un joueur d'être un psy, et donc de posséder toutes sortes de chouettes pouvoirs, et refuser la même chose à un autre joueur est pour le moins inéquitable.

Malgré cela, les pouvoirs psychiques décrits ici et les mécanismes de jeu s'y rapportant peuvent (et sûrement vont) être employés par les investigateurs. Il n'y a rien de forcément négatif à cela, aussi longtemps que tous – Gardien et joueurs – sont d'accord. Le Gardien doit seulement être conscient de la possibilité d'abus et de la pléthore de problèmes qui peuvent survenir dans des scénarios qui n'ont pas été écrits en tenant compte des règles sur les pouvoirs psychiques. D'un autre côté, les joueurs doivent être avertis des dangers inhabituels que peut apporter la possession d'un Don…

Ainsi vous voulez être psy ?

Plus encore que dans la plupart des systèmes de jeu, être doué de pouvoirs psychiques a des conséquences terribles à *L'Appel de Cthulhu*. La raison est évidente : les investigateurs sont constamment confrontés à des forces surnaturelles puissantes et très maléfiques, qui peuvent exercer des ravages sur ceux qui y sont préparés, beaucoup moins sur ceux qui sont moins familiers avec la nature de la «bête». Le Gardien dispose d'un véritable arsenal de moyens pour maintenir les investigateurs psys dans la ligne. Dans certains scénarios, la présence d'un psy peut exacerber les problèmes, alors que dans d'autres, il peut simplement représenter un appât pour ces indescriptibles horreurs, ou être totalement inutile.

Désinformation

L'un des grands avantages à être doué de pouvoirs psychiques est que cela permet d'obtenir des informations, qui seraient normalement difficiles ou impossibles à obtenir. Cependant, une grande partie de ce qu'un psy doit faire, consiste à interpréter des images nébuleuses et mal définies. Les Gardiens peuvent en tirer profit en fournissant des interprétations trompeuses aux investigateurs psys, déterminées soit par des jets d'Idée, soit par des jets de Chance ou de POU.

Opération porte ouverte

Les psys peuvent à tout moment s'exposer à une possession. C'est hautement probable dans de nombreux scénarios de l'AdC, où les forces psychiques d'une zone peuvent être bien plus puissantes que l'intellect du psy. Il est tout à fait possible d'en faire une menace et rien ne s'oppose à ce qu'un être humain soit possédé par certaines des créatures du Mythe qui sont au moins en partie incorporelles ou interdimensionnelles (les Vagabonds dimensionnels, la plupart ou toutes les divinités, etc.).

La possession est rarement une expérience agréable. La perte de Santé Mentale est quasiment assurée et peut être catastrophique. Des blessures physiques sont aussi fort probables, particulièrement si l'entité exerce sur le corps de l'hôte des tensions au-delà de ce que la nature a prévu, provoquant dislocations des articulations, déchirements des muscles et des tendons, etc. Bien sûr, tout crime commis en étant possédé se révélera également être un immense problème, puisque peu de cours de justice sont prêtes à accepter la possession démoniaque comme excuse à un meurtre ou une mutilation.

Dans le même ordre d'idée, il semble approprié que lorsqu'un psy rencontre un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur, directement ou indirectement, la possibilité d'un désastre soit extrêmement élevée, même si le psy n'utilise pas ses pouvoirs. Les émanations psychiques d'une entité aussi puissante peuvent avoir pour résultat une perte de Santé Mentale aggravée, une folie spontanée ou la conversion en un cultiste dément, la perte définitive d'un pouvoir psychique, le suicide, l'émergence soudaine d'un troisième œil – fonctionnel – sur le front du psy, ou peut-être, rien du tout…

Contrôle

Voici maintenant une option intéressante. Le fait d'être un psy ne signifie pas que vous avez le contrôle total de vos aptitudes psychiques. Un «psychomètre» talentueux, par exemple, peut ne pas avoir la possibilité de régler son pouvoir. Cela ne semble pas nuisible, jusqu'à ce qu'il touche accidentellement l'arme d'un crime, qu'il ait un contact physique avec des objets sur une scène de crime ou qu'il pose les mains sur un autel du Mythe. Les images et les impressions absorbées à l'improviste à partir de ces objets peuvent provoquer une perte de Santé Mentale. Et peut-être conduire à une dépendance à l'alcool ou à la drogue, simplement pour faire disparaître ces horribles images, ou pour apaiser le chaos mental du millier de pensées issues du millier d'esprits qui sont passés dans une rue animée…

Conséquences

À la discrétion du Gardien, les aptitudes psychiques peuvent avoir des effets secondaires déplaisants et socialement inacceptables. Dès qu'il utilise un pouvoir, le psy pourrait souffrir de saignements de nez chroniques, ou bien vomir un ectoplasme à chaque fois. Il pourrait être en état de choc, souffrir d'amnésie temporaire, de catatonie ou d'autres désordres mentaux, ou perdre graduellement tout intérêt pour l'hygiène ou, peut-être, pour les vêtements.

siècles, ce qui permet au psy de les détecter longtemps après l'incident. Le coût est de 1 point de Magie par minute ou fraction de temps adéquate, suivie par un jet de compétence. Cette capacité peut être utilisée en conjonction avec Seconde Vue.

Seconde vue (POUx1) : elle permet au psy de voir une zone en regardant dans le plan astral et dans d'autres domaines extérieurs au «monde réel». Ce pouvoir lui permet essentiellement de détecter les fantômes, les esprits et (au choix du Gardien) d'autres créatures invisibles comme les Vampires stellaires ou les parasites astraux. Des jets de Trouver Objet Caché sont recommandés lors de l'utilisation de cette faculté. La Seconde vue coûte 1 point de Magie par minute (ou fraction de temps adéquate) d'utilisation et requiert un jet de compétence à chaque minute. Ce que l'individu voit peut entraîner une perte de points de Santé Mentale, mais elle est en général atténuée parce qu'il sait que la vision n'est pas dans le monde réel et qu'elle ne représente donc *probablement* qu'une faible menace.

Télékinésie : (POU/2) : parfois appelée Psychokinésie (PK), c'est la capacité à déplacer des objets physiques par la force de son esprit. La portée de ce pouvoir est de 30 cm par tranche de 5 points de POU possédés par le psy. Il y a des limitations de masse précises. Pour chaque point de Magie dépensé, un objet de 500 g peut être déplacé ou un objet de 30 g peut être soulevé. Cette dépense de points de Magie doit être effectuée tous les *rounds* de 3 secondes, ce qui signifie que ce pouvoir est très éprouvant. Un seul et unique jet de compétence est nécessaire pour chaque période d'utilisation *continue* : par exemple, un jet de dés sera nécessaire pour trois *rounds* d'utilisation, mais deux jets seront requis pour deux périodes d'un seul *round* séparées par un ou plusieurs *rounds* d'inactivité. Dans la plupart des cas, la Télékinésie ne devrait pas être autorisée aux investigateurs psys.

Télépathie (POUx1) : c'est une communication d'esprit à esprit entre personnes. Théoriquement, elle peut se produire quelle que soit la distance. La Télépathie est une expérience épuisante. Pour chaque round de communication, le télépathe dépense 1 point de Magie. En option, le Gardien peut imposer une dépense de points de Magie supplémentaires pour la distance (par exemple 1 point supplémentaire par tranche de 16 km au-delà des 16 premiers). La télépathie peut aussi être plus facile à exercer sur une cible en train de rêver : la dépense de points de Magie est moitié moindre. Dans ce cas, malheureusement, le rêveur peut mal interpréter le message ou même l'ignorer en le considérant comme un rêve étrange. Enfin, la relation qui lie les deux interlocuteurs peut influencer le coût en points de Magie. S'il s'agit d'un bon ami, d'un parent proche ou d'un conjoint, les points de Magie sont divisés par deux. Les amis, les collègues de travail et les relations plus distantes coûtent le nombre normal de points de Magie, alors que les simples connaissances coûtent 2 points pour être contactées et les personnes totalement étrangères, 3 ou 4. Contacter un autre télépathe est plus facile et coûte seulement un quart de la dépense normale (avec un minimum de 1 point). La Télépathie est un don rare qui ne devrait probablement pas être autorisé aux investigateurs dans le jeu.

Acquérir le Don

Si le Gardien pense qu'il est judicieux d'autoriser un investigateur psy dans le jeu, il devrait exercer un contrôle soigneux sur les pouvoirs accessibles. Un Don, c'est justement ça : un don. Il n'a pas besoin de points de compétence pour être développé. Toutefois, tous les psys ne possèdent pas tous les Dons de la liste. Si le Gardien veut autoriser le joueur à exercer un certain contrôle sur la nature de son Don (par opposition à l'attribution arbitraire des pouvoirs), le système suivant est utile. Chaque psy commence avec un nombre de «points psychiques» égal à son score de Chance. Ces points peuvent être dépensés dans les pouvoirs selon le tableau ci-après, chaque pouvoir étant obtenu au niveau de départ précisé dans sa description. Des points peuvent également être utilisés pour améliorer les différentes facultés, comme indiqué dans le tableau. Tout point non utilisé est perdu. (Au cours du jeu, ces aptitudes pourront être améliorées de la même façon que les compétences)
Prenez note que si quelqu'un perd du POU lors d'un scénario, son Don n'en souffre pas en contrepartie, sauf si le Gardien le souhaite (le cas devrait rester exceptionnel, comme perdre du POU à cause d'une catastrophique histoire de possession démoniaque). Toutefois, en cas de gain de POU, le Gardien peut permettre au joueur d'améliorer les capacités de son investigateur à l'aide des points psychiques supplémentaires générés.

Capacité	Coût
Chirurgie psychique	30
Clairaudience	20
Clairvoyance	20
Guérison psychique	20
Lévitation	50
Perception dermo-optique	15
Photographie mentale	15
Précognition	20
Psychométrie	20
Seconde vue	20
Télékinésie	35
Télépathie	40
Amélioration d'un pouvoir de 1% au-dessus de la base	1
Amélioration d'un pouvoir de 1% au-dessus de 60%	2
Amélioration d'un pouvoir de 1% au-dessus de 80%	3

Compétences occultes

Les compétences suivantes peuvent être développées par pratiquement n'importe qui et ne sont pas exclusivement réservées aux psys. Cependant, il y a, dans la plupart des cas, un risque de mauvaise interprétation lorsqu'on les utilise.

Sciences occultes : Astrologie (00) : L'Astrologie est la capacité à obtenir des révélations par l'analyse du mouvement des étoiles, des planètes et d'autres corps célestes. Une personne dotée de cette compétence peut établir des cartes astrologiques, donner des conseils sur des événements passés, présents ou futurs, et évaluer les talents et la personnalité d'une autre personne avec laquelle elle est en relation. Le degré d'exactitude et la validité de cette compétence dépendent du Gardien. L'Astrologie est en réalité une forme de divination, mais elle est séparée de la section divination du fait de sa grande importance ou de sa popularité dans la société et la culture occidentales.

Sciences occultes : Céréalogie ou Céréologie (00) : c'est une compétence qui ne peut être développée qu'à partir de la fin des années 1970. C'est l'étude du phénomène des «*crop circles*» (agroglyphes), qui a pour la première fois attiré l'attention internationale lorsque d'étranges motifs ont fait leur apparition dans des champs de céréales anglais en 1979. Beaucoup ont attribué ce phénomène à une activité extraterrestre alors que d'autres soutenaient que des forces naturelles, peut-être géologiques, en étaient la cause. Les critiques prétendent que la plupart voire tous les cas sont des canulars.

Métier : Chirurgie Psychique (00) : comme compétence (et non comme Don), la Chirurgie psychique est un truc de prestidigitateur, qui n'a pas d'effet bénéfique ou réel autre que de permettre à celui qui le pratique d'arnaquer son patient (pour la Chirurgie psychique en tant que pouvoir psychique, voir en page 424). Particulièrement populaire aux Philippines à la fin du XXe siècle (où de nombreux patients européens et nord-américains se sont rendus dans une dernière tentative désespérée de guérison), la Chirurgie psychique est en fin de compte un moyen cruel pour tromper le patient et les observateurs en leur faisant croire qu'ils assistent à un procédé curatif.
Lorsqu'une Chirurgie psychique de cette nature est exercée, il est habituellement demandé au patient de s'allonger sur le dos sur une table. On l'informe que même si la maladie est située dans la tête ou dans les jambes ou n'importe où, la source du problème est en réalité dans l'abdomen. Un tour de passe-passe permet de placer du sang et des morceaux de chair graisseuse (du gras de porc ou des abats de poulet, par exemple) au niveau de la peau du malade. Durant cette opération, le guérisseur semble théâtralement plonger ses mains à l'intérieur de l'abdomen du patient pour en retirer les substances graisseuses mentionnées ci-dessus, tout en prétendant qu'il s'agit des restes d'une tumeur. Le patient n'éprouve aucune douleur et il n'est pas anesthésié, en fait aucun antiseptique n'est utilisé non plus. Si on lui pose la question, le guérisseur explique que la procédure ne justifie pas de conditions stériles parce que le problème du patient n'a rien à voir avec des virus ou des microbes.
La Chirurgie psychique en tant que compétence n'a aucune valeur. Elle est généralement pratiquée en public comme un divertissement ou, plus fréquemment, comme un moyen de berner des patients. Les matériaux nécessaires pour cette discipline sont faciles à trouver et peu coûteux (faux ou même vrai sang, gras de porc et abats de volaille, et peut être quelques instruments médicaux simples comme un stéthoscope). Un jet de compétence réussi indique que la *représentation* s'est bien déroulée. Pour les observateurs, la seule façon de détecter la tricherie est de réussir un jet d'Idée et un jet de Trouver Objet Caché. Cependant, si un spectateur est un prestidigitateur professionnel (ou une profession analogue), il a seulement besoin de réussir un jet de Connaissance pour démasquer la fraude.

Sciences occultes : Démonologie (00) : C'est l'étude des démons et de la magie noire. Elle comprend généralement le catalogue des noms démoniaques, car connaître le véritable nom de ces entités est indispensable si on veut être capable de les invoquer, de les contrôler ou de les exploiter. Si cette compétence n'est pas utilisée dans la campagne, la compétence Occultisme devrait lui être substituée. Une bonne connaissance de la Démonologie n'implique pas la connaissance pratique de la magie véritable. La connaissance des sorts, des rituels d'invocation et autres est une matière totalement distincte.

Sciences occultes : Divination (00) : C'est un terme générique pour une large variété de méthodes divinatoires. Elle permet également d'avoir des visions claires sur des problèmes et des actes du passé. Lorsqu'il choisit cette compétence, le joueur doit choisir une méthode spécifique. Les formes de divination communément utilisées sont la lecture des tarots (cartomancie), la lecture des lignes de la main (chiromancie), l'utilisation des cristaux et des boules de cristal (cristallomancie) et la lecture dans les entrailles d'animaux (aruspicine). Beaucoup de formes de Divination exigent un objet matériel qui agit comme catalyseur. Un catalogue relativement exhaustif des formes de divination est fourni pages 431 à 433.
Lorsqu'on tente d'utiliser cette compétence, une question précise doit être posée. Si le jet de compétence est réussi, le Gardien doit déterminer quelle réponse donner. Très souvent, les réponses sont vagues est peuvent

être interprétées de multiples façons. Au final, c'est au Gardien de décider quelles informations utiles, s'il y en a, sont obtenues par le biais de cette compétence. Notez que la Divination est une compétence que tout le monde peut développer, même si cela ne veut pas dire qu'elle fournira des résultats valables et pratiques. Elle sera probablement plus utile à des psys expérimentés.

Métier : Iridologie (00) : c'est une méthode de diagnostic utilisant l'iris de l'œil. Les anomalies physiques dans l'iris sont analysées pour déterminer la santé générale du sujet, ainsi que pour diagnostiquer des maladies. Même si les sceptiques considèrent qu'il s'agit de charlatanisme, l'Iridologie a conservé une certaine popularité tout au long du XXe siècle. Elle est particulièrement populaire en Belgique et en France. Cette compétence ne devrait être développée par des investigateurs que si le Gardien estime que c'est vraiment utile à sa campagne.

Métier : Photographie kirlienne (00) : avant de pouvoir être développée cette compétence requiert un minimum de 25% en Photographie. La Photographie kirlienne est la capacité à prendre en photo les auras d'énergie naturelle émises par les gens, les animaux, les plantes et les objets. Elle a été développée pour la première fois en 1937 par un Russe appelé Semyon Kirlian, et elle est devenue d'un grand intérêt pour les chercheurs en paranormal dans les années 1960-70. Beaucoup ont prétendu que c'était la preuve de l'existence de l'âme humaine, et même si la popularité de ce sujet a diminué depuis les années 1970, certains croient toujours en son authenticité.
Si le Gardien choisit de valider cette forme de photographie dans un jeu de rôle d'horreur, cela pourrait être un moyen de détecter et d'analyser les forces énergétiques émanant de personnes, de créatures ou d'objets variés. Cependant la Photographie kirlienne est limitée par le fait qu'on ne peut la conduire que sous certaines conditions très strictes, comme celles existant dans un laboratoire. On ne peut pas simplement sortir faire un tour et prendre des photos kirliennes au passage. Si cette technique n'est pas validée dans la campagne du Gardien, cette compétence n'est plus alors qu'une simple curiosité.

Métier : Photographie mentale (00) : C'est un truc de prestidigitateur, un tour de passe-passe destiné à duper des spectateurs en leur faisant croire qu'ils voient un véritable effet psychique. Un prestidigitateur ou un illusionniste consacrerait ses efforts à des buts de divertissement, mais certains peuvent utiliser une telle compétence pour duper des chercheurs, gagner de la notoriété ou faire les gros titres. (voir la faculté psychique «Photographie mentale» page 425).

Métier : Photographie spirite (00) : exigeant au moins quelques connaissances de la compétence Photographie, il s'agit de la capacité à prendre des clichés de fantômes et de phénomènes paranormaux en utilisant un équipement de prise de vue, normal ou spécialisé. La Photographie spirite ne peut pas être développée si le sujet a moins de 25% en Photographie.
La Photographie spirite est une compétence qui permet à l'utilisateur de manipuler correctement le matériel de prise de vue, et ensuite de développer le film ou la plaque en optimisant les chances de capturer l'image d'un fantôme. Elle inclut aussi la connaissance de la façon de se placer pour photographier, des meilleurs angles et conditions d'éclairage, etc.
Si le Gardien décide que la Photographie spirite n'a aucune validité et que les fantômes ne peuvent pas être photographiés, alors cette compétence permet à l'utilisateur de créer des photographies truquées de fantômes. Une telle compétence serait idéale pour des prestidigitateurs.

Métier : Phrénologie ou Cranologie ou Craniologie (00) : cette discipline douteuse a été développée pour la première fois par le médecin allemand Franz Joseph Gall à la fin du XVIIIe siècle, comme un moyen de déterminer le comportement et les traits de caractère d'une personne en examinant les bosses de son crâne. Même si beaucoup doutaient qu'il y ait une «science» derrière tout cela, la phrénologie est restée populaire jusqu'à, et même après, la Seconde Guerre mondiale. Si le Gardien permet à cette compétence de fonctionner dans sa campagne, elle pourrait être utile pour déterminer si quelqu'un a des tendances criminelles ou autres. Elle ne peut en aucun cas être utilisée comme détecteur de mensonges, mais elle pourrait être capable de déterminer si le sujet est de nature plutôt honnête ou malhonnête.

Métier : Physionomie (00) : comme compétence, il s'agit de la capacité à déterminer le caractère ou le destin d'une personne en examinant ses caractéristiques faciales. Elle peut être utilisée comme une compétence en soi ou comme une forme de divination. La Physionomie serait essentiellement adaptée aux criminologues du XIXe siècle qui la percevaient comme un moyen d'identifier des criminels ou de prédire leurs activités scélérates. Certains pourraient la considérer comme une variante de la compétence Psychologie, même si la Physionomie ne plonge pas franchement ses racines dans la science.

Métier : Réflexologie (00) : proche de la lecture des lignes de la main, la Réflexologie est une méthode de guérison impliquant les pieds humains. Ses disciples prétendent que beaucoup de maux peuvent être guéris ou supprimés grâce à cette compétence. Le réflexologiste examine la plante du pied du patient, et, en se basant sur cette analyse, diagnostique le problème de l'individu. Une guérison peut être accomplie grâce à un massage.

Le Gardien doit déterminer si oui ou non cette compétence est réellement efficace dans sa campagne. Si c'est le cas, les effets doivent rester assez mineurs ; il est difficile de croire qu'une telle discipline puisse avoir un effet significatif sur des maladies aussi grave que le cancer, la pneumonie ou la tuberculose.

Métier : Rhabdomancie (00) : fréquemment associé à la détection de l'eau, un rhabdomancien (sourcier) utilise une baguette fourchue, un pendule ou un autre objet pour trouver des substances spécifiques. La Rhabdomancie est une compétence reconnue de longue date pratiquée dans le monde entier par des amateurs et des professionnels. Certaines études ont montré qu'en définitive la rhabdomancie fonctionnait, quoique le comment soit encore source de débats et que beaucoup de critiques restent hautement sceptiques.

Les rhabdomanciens sont aussi appelés les «sorciers de l'eau», car c'est pour la détection des eaux souterraines qu'ils sont le plus connus. Cependant, un sourcier expérimenté devrait être capable de s'accorder (par tâtonnement) sur théoriquement n'importe quelle substance physique. On a dit que certains sourciers pouvaient régulièrement trouver des gisements d'argent, des ossements enterrés et même des anomalies magnétiques.

Les deux méthodes les plus connues de rhabdomancie requièrent l'utilisation d'un bâton fourchu et d'un pendule. En tenant le bâton (qui peut être fait de pratiquement n'importe quoi) des deux mains à la hauteur de la taille, le sourcier s'accorde sur la substance recherchée. Il marche sur le sol en dessous duquel elle est censée se trouver. Le bâton s'incline violemment vers le bas, lorsqu'il est à l'endroit où se situe la substance. Des mesures supplémentaires sont nécessaires pour déterminer les coordonnées précises et la profondeur.

Le pendule est une autre méthode fascinante. Dans ce cas, le rhabdomancien (radiesthésiste) utilise une montre à gousset ou une amulette au bout d'une ficelle ou d'une chaînette. Tenant le pendule loin de son corps au-dessus du point à fouiller, le radiesthésiste compte le nombre de tour qu'effectue l'objet. Ce nombre et la direction dans laquelle il tourne déterminent ce qui se trouve exactement en dessous du pendule. Cela demande beaucoup de pratique et de tâtonnements, puisque le radiesthésiste doit savoir, par exemple, ce que signifie sept tours vers la gauche.

Si le Gardien autorise cette compétence, il faut déterminer quelle forme de rhabdomancie est utilisée. La baguette fourchue permet de localiser une substance assez rapidement, alors que le pendule permet d'identifier une substance inconnue. Certains Gardiens peuvent exiger qu'un personnage avec cette compétence développe séparément les deux formes. La Rhabdomancie est généralement considérée comme fiable par ceux qui y croient, même si les mauvaises interprétations sont tout à fait possibles.

Métier : Séance spirite (00) : c'est une compétence qui est utilisée de concert avec le Don. C'est essentiellement un rituel «d'Invocation d'Esprit» qui fonctionnera uniquement si le Gardien estime que c'est approprié. Une séance spirite ne peut pas forcer un esprit à apparaître : il ne viendra que s'il le désire. C'est un peu comme lorsque vous appelez quelqu'un au téléphone et que votre correspondant vous écoute pendant que vous laissez un message sur son répondeur. S'il veut rappeler, il le fera. Un esprit qui apparaît pendant une séance *peut* montrer une preuve physique de sa présence. Si ce n'est pas le cas, il peut être détecté grâce à l'utilisation de la Seconde vue (page 427).

La personne qui dirige une séance de spiritisme doit être familiarisée avec le déroulement d'une telle réunion, ce qui exige d'elle une compétence en Occultisme égale ou supérieure à 40%. Le psy ou le médium, si ce n'est pas lui qui dirige la séance, ne doit pas avoir une compétence en Occultisme inférieure à 10%. Une séance spirite impliquera généralement un groupe de personnes assises autour d'une table ou debout en cercle, en se tenant les mains. Elle devrait réussir uniquement la nuit (au choix du Gardien). Lorsque le médium appelle l'esprit, chaque participant perd 1 point de Magie et le médium en dépense 8. Il n'y a pas de seuil minimum exigé : la perte de points de Magie est un effet secondaire et elle ne contribue pas à l'efficacité de l'invocation ou de la communication. Le déroulement prend seulement quelques minutes (pas plus de dix), et si l'esprit est consentant, il viendra. Ce qui va se passer à partir de là dépend de qui (ou quoi) a été invoqué et de ce que chacune des parties a l'intention de dire ou faire. Si au cours de la séance spirite, le cercle est rompu (c'est-à-dire si quelqu'un lâche les mains de ses voisins), le contact avec l'entité est brisé et elle s'en va instantanément (quoique dans certains cas le contact ne puisse pas être rompu… au choix du Gardien). Une seconde séance est possible le même soir, mais c'est peu probable car la première aura sans doute drainé trop de points de Magie au médium.

Notez que pendant une séance de spiritisme, le médium peut «canaliser» l'esprit en lui permettant de prendre possession de son corps et de parler par sa bouche. C'est généralement sans danger, mais certaines entités, particulièrement les démoniaques qui se font passer pour des esprits bienveillants, peuvent saisir cette occasion pour posséder temporairement, voire même définitivement, la victime ou faire du mal d'une manière ou d'une autre (la folie est l'une des punitions possibles pour ceux qui fraient avec l'inconnu). La perte de Santé Mentale pour une possession par un esprit malveillant ne devrait pas être inférieure à 2 si le jet est réussi ou à 1D10+1 s'il est manqué, ce qui suppose également que l'esprit a finalement été chassé.

Sciences formelles : Ufologie (00) : c'est l'étude des phénomènes d'OVNI. Elle couvre une large variété de sujets, dont l'activité

extraterrestre, les rumeurs d'enlèvements par les extraterrestres, le voyage dans le temps et les voyages interdimensionnels. Cette compétence ne peut pas être développée avant les années 1950.

Les différentes formes de divination

La divination a été largement pratiquée sous d'innombrables formes tout au long des siècles. Les formes de divination présentées ici peuvent être utilisées dans *L'Appel de Cthulhu* ou dans d'autres jeux de rôles d'horreur. Si le Gardien permet aux investigateurs de posséder la compétence Divination (page 428), il devra exercer un certain contrôle sur la forme précise qu'il pourra utiliser. Bien évidemment, toutes les formes de divination ne sont pas appropriées pour des investigateurs, ne serait-ce que pour des raisons culturelles, historiques ou morales. Les formes décrites ci-dessous ne sont qu'un échantillon : de nombreuses autres formes existent dans d'autres cultures tout autour du globe. Les lecteurs intéressés sont encouragés à mener leurs propres recherches : une bibliographie figure à la fin de cette annexe.

Aéromancie : divination par l'observation des phénomènes climatiques et atmosphériques. La forme des nuages, les comètes et autres éléments de ce type prennent un sens spécial dans cette forme de divination.

Alomancie (ou Halomancie ou Salimancie) : divination par le sel. Le sel a depuis longtemps eu une signification occulte (par exemple, certains prétendent que les sorcières ne supportent pas le sel). Ce n'est donc pas étonnant qu'il soit employé en divination. La forme la plus simple et la plus commune avec laquelle le lecteur doit être familier est le présage de malheur lorsque du sel est accidentellement renversé.

Anthropomancie : divination par l'examen des entrailles d'hommes, de femmes ou d'enfants. Selon certaines sources, ces entrailles doivent provenir d'un sacrifice humain, généralement d'une vierge ou d'un enfant. Pour la morale occidentale moderne, cette forme de divination est considérée comme répugnante et diabolique. Son application a des origines antiques, quoique sa pratique courante semble avoir disparu au cours des derniers siècles. Le célèbre sorcier français Gilles de Rais (1404-1440) aurait selon certains pratiqué l'anthropomancie.

Apanthomancie (ou Apantomancie) : divination par la façon dont les choses se présentent à l'observateur. Par exemple les présages tirés des rencontres fortuites avec des animaux.

Arithmomancie (ou Arithmancie) : divination au moyen des nombres utilisée par les Grecs antiques. Le type et le nombre de lettres dans le nom d'une personne ou dans le nom de deux adversaires étaient évalués pour prévoir leur avenir.

Armomancie : cette forme plutôt inquiétante de divination s'effectue en inspectant les épaules d'une personne. Le but est de déterminer si la personne est apte à être sacrifiée.

Aruspicine (ou Haruspicine ou Extispicine) : divination toujours pratiquée dans certaines cultures au XXe siècle. Le devin examine les entrailles d'un animal pour déterminer l'avenir ou répondre à des questions.

Astragalomancie : divination par l'utilisation de dés à jouer.

Astrologie : voir la compétence Astrologie.

Austromancie : divination par l'observation ou l'étude des vents.

Capnomancie : les formes de ce type de divination sont variées : toutes ont trait à l'interprétation de la fumée des feux. La plus courante était la prédiction par l'étude de la fumée produite par un sacrifice enflammé. L'interprétation est positive quand la fumée monte bien droit vers les cieux, elle est négative si la fumée stagne sur place. Une seconde méthode consistait à jeter des graines de jasmin ou de pavot dans un feu et d'analyser la fumée produite. Une troisième impliquait d'inhaler vraiment la fumée d'un feu sacrificiel.
Notez que les sacrifices varient selon les cultures. S'il est exact qu'il était fréquent que des êtres humains soient sacrifiés, c'était aussi le cas d'animaux ou d'objets. Les anciens Mayas, par exemple, sont célèbres pour leurs sacrifices humains. Cependant, il était courant qu'ils brisent des objets avant de les brûler ou de les jeter dans de profonds puits.

Cartomancie : divination par les cartes, généralement des cartes de tarot. Longtemps pratiquée en Europe et ailleurs, cette forme de divination est restée populaire au XXe siècle.

Causinomancie : divination par le feu. C'est un signe positif lorsque des objets normalement combustibles jetés dans un feu ne brûlent pas.

Céraunoscopie (ou Chaomancie) : divination par l'examen des phénomènes aériens comme la foudre et le tonnerre.

Céromancie (ou Ciromancie) : dans cette forme de divination, le devin utilise de la cire qu'il fait fondre dans un récipient en laiton. Une fois qu'elle est uniformément liquide, elle est versée dans un autre récipient contenant de l'eau froide. La cire fige en formant de petits disques à la surface de l'eau. Ce sont la forme et la disposition de ces disques que le devin analyse.

Chiromancie : divination par l'interprétation des lignes de la paume de la main d'une personne. Une interprétation correcte peut mener à des prédictions sur son avenir, sur la nature de son caractère, etc.

Cléidomancie (ou Clédomancie) : divination qui utilise les balancements d'une clef pour répondre à des questions. Selon la façon dont elle est pratiquée, la clef peut devoir être attachée à une Bible par une chaîne. En pratique, cette forme de divination ressemble à la radiesthésiste à l'aide d'un pendule.

Cléromancie (ou Sort jeté ou Tirage au sort) : on peut dire que cette forme de divination a été commune dans le monde entier et qu'elle est toujours largement répandue aujourd'hui. Déjà utilisée dans l'ancienne Égypte et dans la Rome antique, la cléromancie utilise des dés, des haricots, de petits os, des pierres, des bâtonnets, ou n'importe quoi d'autre, qui sont jetés sur le sol afin que les motifs qu'ils forment soient analysés. Le terme «jeter un sort» désigne tout aussi bien la Cléromancie que l'utilisation d'un sortilège. Voir également Astragalomancie.

Coscinomancie (ou Cosquinomancie) : cette intéressante forme de divination est pratiquée à l'aide d'un crible ou d'un tamis. Après l'avoir placé sur un pivot ou dans la main de quelqu'un, le devin le fait tourner de façon à analyser les motifs qu'on aperçoit en regardant à travers l'objet en rotation. La coscinomancie est apparemment née en Europe au début du Moyen Age.

Cristallomancie (ou Boule de cristal) : également connue comme la divination par les boules de cristal, il s'agit pour le devin d'utiliser un objet transparent comme principal composant de son art. Ce peut être un globe de cristal, un miroir ou même une flaque d'eau. Le devin emploie généralement une forme d'hypnose pour voir des images dans le cristal. De nos jours, la forme la plus répandue de la cristallomancie utilise une boule de cristal, qui doit être parfaitement polie et sans défaut.

Démonomancie : particulièrement intéressante dans le cadre de *L'Appel de Cthulhu*, la démonomancie est la divination par les démons. Elle doit avoir lieu dans des oracles (temples) ou sur des autels consacrés à ces entités, à l'endroit où les questions peuvent recevoir des réponses.

Hépatoscopie (ou Hiéroscopie) : divination par l'observation ou l'analyse du foie d'un mouton. Bien qu'elle ait été surtout en usage chez les Babyloniens, les Hittites et les Étrusques, l'hépatoscopie a été pratiquée par beaucoup d'autres civilisations. Quand le devin examinait le foie, les marques inhabituelles décelées du côté gauche indiquaient de mauvais présages, alors que celles sur le côté droit étaient de bon augure. Des glandes voisines pouvaient également être analysées. Une vésicule enflammée, par exemple, prédit un gain de pouvoir pour une personne.

Hydatoscopie : voir Hydromancie. C'est une variante qui utilise de l'eau de pluie.

Hydromancie : divination par l'eau. Similaire à la cristallomancie, cette forme est peut-être plus ancienne car il est plus facile de trouver de l'eau que des cristaux. Elle était pratiquée par de nombreuses cultures à travers le monde. Il existe quelques variantes spécialisées comme l'Hydatoscopie (qui nécessite de l'eau de pluie) et la Pégomancie (qui requiert de l'eau de source).

Ichthyomancie : similaire à l'aruspicine, cette divination est plus spécifique : elle s'effectue par l'examen des entrailles de poissons.

Lampadomancie : divination par l'utilisation de bougies, de torches, de lampes à huile et d'autres sources de lumière. L'élément clef est l'interprétation du mouvement de la flamme.

Lécanomancie : divination par le jet d'un objet dans un récipient rempli d'eau. Le devin interprète l'image formée à la surface par l'objet ou le bruit qu'il a fait en frappant l'eau.

Myomancie : divination par l'observation du comportement des souris et des rats. Tout a son importance : les bruits qu'ils produisent, les destructions qu'ils causent et les déplacements qu'ils font. La myomancie peut également s'étendre à l'examen des entrailles de ces rongeurs.

Nécromancie : dans le cadre de ce chapitre, la nécromancie est la divination par la communication avec l'esprit des morts. Une forme courante de nécromancie est le oui-ja. Il existe d'autres définitions plus complexes de la nécromancie. La nécromancie sous toutes ses formes est généralement considérée comme malfaisante. Voir Psychomancie pour plus d'information.

Œnomancie : divination par le vin, non par sa consommation, mais par l'analyse des motifs qu'il forme quand il est répandu.

Pégomancie : Voir Hydromancie. Variante utilisant de l'eau de source.

Physionomie : c'est la capacité à déterminer le caractère ou le destin d'une personne en analysant les traits de son visage. En tant que forme de divination, elle remonte au moins au XVIe siècle, et très probablement à la Grèce antique ou avant. Si le Gardien le désire, cette capacité peut être traitée comme une compétence, telle qu'elle est décrite en page 429, plutôt que comme un art divinatoire. Elle est principalement adaptée aux criminologistes du XIXe siècle qui voyaient en cette méthode un possible moyen de capturer des criminels ou de prévoir leurs activités scélérates. Des non-criminologistes peuvent également

utiliser cette méthode de divination à d'autres époques : les résultats seront déterminés par le Gardien.

Psychomancie : Similaire à la nécromancie, c'est la divination par les esprits. Contrairement à la nécromancie, elle n'a pas mauvaise réputation.

Pyromancie : divination par le feu : on considère qu'un sacrifice rapidement dévoré par les flammes est de bon augure. La nature du feu lui-même (couleur et forme des flammes, etc.) est importante également. Si le feu est difficile à allumer, dérangé par le vent ou lent à consumer le sacrifice (qui peut être humain), les présages sont négatifs. Même la flamme d'une torche peut être analysée et, dans ce cas, ne requiert pas de sacrifice.

Scapulomancie : divination par l'examen d'ossements d'animaux. Les fissures qui se forment dans les omoplates après qu'on les a exposées aux flammes sont particulièrement importantes.

Spodomancie : divination, peut-être liée à la pyromancie, au cours de laquelle le devin brûle un sacrifice. Quand le feu a terminé son travail et qu'il est éteint, les cendres et les restes de la combustion sont examinés.

Tasséomancie (ou Tasséographie, ou Thédomancie pour le thé et Cafédomancie pour le marc de café) : divination par la lecture de feuilles de thé ou de marc de café. Une personne qui souhaite une divination boit une tasse de thé ou de café, en laissant un peu de liquide au fond du récipient. Le devin interprète alors les formes produites par les feuilles de thé ou le marc de café au fond de la tasse pour déterminer l'avenir du buveur.
Cette forme de divination a été employée pour la première fois en Europe au XVIIe siècle quand le thé de l'Orient est devenu une boisson populaire. La lecture du marc de café est apparue au XVIIIe siècle, une fois le café devenu une denrée courante.

Téphramancie : pratiquement identique à la spodomancie, il s'agit de la divination par l'examen des cendres d'un feu sacrificiel. Cependant, dans ce cas, le sacrifice doit être humain.

Bibliographie

NdT : lorsqu'une édition française existait, son auteur et son titre ont été signalés en **gras**.

Ahmed, Rollo. *The Black Art*. Senate (Londres), 1994 (publié initialement en 1936 à Londres par John Long Ltd.).
Berger, Arthur S. et Joyce Berger. *Encyclopedia of Parapsychology and Psychical Research*. Paragon House (New York), 1991.
Cavendish, Richard, éditeur de *Encyclopedia of the Unexplained*. McGraw-Hill Book Company (New York), 1974.
Gordon, Richard Stuart. *The Encyclopedia of Myths and Legends*. Headline Book Publishing (Londres), 1993.
Grillot de Givry, Emile. *Witchcraft, Magic & Alchemy* (**Le musée des sorciers, mages et alchimistes**). Dover Publications, Inc. (New York), 1971 (réédition de l'ouvrage publié en 1931 par Houghton Mifflin Company, traduction anglaise de J. Courtenay Locke).
Guiley, Rosemary Ellen. *The Encyclopedia of Ghosts and Spirits*. Facts On File, Inc. (New York), 1992.
Guiley, Rosemary Ellen. *The Encyclopedia of Witches and Witchcraft*. Facts On File, Inc. (New York), 1989.
Guiley, Rosemary Ellen. *Harper's Encyclopedia of Mystical & Paranormal Experience*. Castle Books (Edison, New Jersey), 1991.
Hazlitt, W.C. *Dictionary of Faiths & Folklore*. Bracken Books (Londres), 1995 (publié initialement en 1905 à Londres par Reeves and Turner).
Michaels, Susan. *Sightings: The Ghost Report*. Ann Daniel Productions, 1995 (producteurs exécutifs Henry Winkler et Ann Daniel, présenté par Tim White ; documentaire vidéo de 57 minutes composé d'éléments de reportages issus de la série TV *Sightings*).
Nataf, André. *The Wordsworth Dictionary of the Occult*. Wordsworth Editions Ltd. (Ware, Hertfordshire, Grande-Bretagne), 1994 (publié initialement en France en 1988 sous le titre **Les maîtres de l'occultisme**).
O'Donnell, Elliott. *Byways of Ghost-Land*. William Rider and Son, Ltd. (Londres), 1911.
Pickering, David. *Dictionary of Superstitions*. Cassell Books (Londres), 1995.
Randi, James. *An Encyclopedia of Claims, Frauds, and Hoaxes of the Occult and Supernatural*. St. Martin's Press (New York), 1995.
Riland, George. *The New Steinerbooks Dictionary of the Paranormal*. Rudolf Steiner Publications (New York), 1980.
Robbins, Rossell Hope. *The Encyclopedia of Witchcraft and Demonology*. Crown Publishers, Inc. (New York), 1959.
Shepard, Leslie A., éditeur de *Encyclopedia of Occultism & Parapsychology*, volume 3, seconde édition. Gale Research Company (Detroit, Michigan), 1985.
Spence, Lewis. *An Encyclopedia of Occultism*. Carol Publishing Group (New York), 1993 (publié initialement à Londres en 1920 par George Routledge & Sons, Ltd.).
Summers, Montague. *Witchcraft and Black Magic*. Senate (Londres), 1995 (publié initialement à Londres en 1946 par Rider & Company).
Thompson, C.J.S. *Mysteries and Secrets of Magic*. Senate (Londres), 1995 (publié initialement à Londres en 1927 par John Lane).
Wedeck, Harry E. avec Wade Baskin. *Dictionary of Spiritualism*. Philosophical Library, Inc. (New York) 1971
Wilson, Colin. *Poltergeist! A Study in Destructive Haunting*. The Putnam Publishing Group (New York), 1981.
Zolar. *Zolar's Encyclopedia of Ancient and Forbidden Knowledge*. Prentice Hall Press (New York), 1984 (droits originaux de 1970).



Professeur Grant Emerson

Conseiller et chercheur en microbiologie et en génétique, 59 ans
Type : Caucasien

Éducation : Licence de zoologie, Cambridge ; doctorat de biochimie, Edimbourg ; doctorat ès sciences en virologie, Londres.
Profession : Professeur de virologie et de médecine tropicale, UNC Chapel Hill

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	22	Connaissance	95 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Santé Mentale	79

Compétences

Bibliothèque	89 %
Conduire automobile	32 %
Crédit	74 %
Médecine (Maladies infectieuses)	77 %
Métier	
Informatique	21 %
Mythe de Cthulhu	08 %
Négociation	22 %
Orientation	21 %
Persuasion	44 %
Photographie	24 %
Pister	27 %
Psychologie	32 %
Sciences de la vie	
Biologie	84 %
Histoire naturelle	73 %
Pharmacologie	11 %
Sciences formelles	
Chimie	47 %
Sciences humaines	
Anthropologie	06 %
Sciences occultes	16 %
Trouver Objet Caché	67 %
Vigilance	30 %

Langues

Anglais	95 %
Espagnol	76 %
Français	27 %
Arabe	06 %

Combat

• Bagarre	28 %

Extraits des dossiers du Professeur Emerson

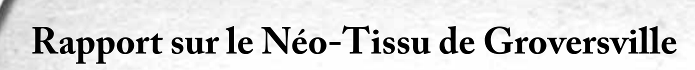
CETTE ANNEXE CONTIENT QUATRE RAPPORTS DE RECHERCHE destinés à la Cellule A sur divers sujets paranormaux, dont la protomatière de Groversville, les Goules, les Profonds et le gel bleu laissé derrière eux par les Chiens de Tindalos. Tous sont du professeur Grant Emerson, virologiste et sympathisant de DG.

Le Professeur Grant Emerson

Né à Epsom en Angleterre en 1952, Emerson a été diplômé de zoologie à Cambridge en 1973 et a ensuite passé un an comme volontaire au Kenya. Après avoir observé les problèmes associés aux maladies «exotiques», il est retourné en Grande-Bretagne, à l'université d'Edimbourg, où il a obtenu en 1977 un doctorat dont la thèse portait sur la reproduction du virus de la peste bovine. Son travail post-doctoral l'a amené à étudier les virus de la dengue et de la fièvre jaune à l'École d'Hygiène et de Médecine Tropicale de Londres et plus tard, à travailler sur les virus de la fièvre hémorragique au CBDE de Porton Down. Par la suite il a reçu une bourse de voyage pour l'Hôpital Militaire Walter Reed à Bethesda, où il a obtenu un poste d'enseignant et a travaillé sur les arénavirus du Nouveau Monde. En 1990, il a accepté une chaire au nouvel Institut de Médecine Tropicale de l'Université de Caroline du Nord, à Chapel Hill, où il travaille à présent. Ses recherches actuelles concernent les mécanismes de transmission pathogène entre espèces et la pathogénie du choc et de la fièvre hémorragiques. Il effectue de temps en temps un travail de consultant pour d'autres organismes (notamment l'UNSCOM, où il est impliqué dans le programme de contrôle des armes biologiques) et voyage fréquemment à l'étranger pour des conférences et pour effectuer des recherches.
Sa première implication avec Delta Green date de l'été 1992. Alors qu'il enquêtait sur une possible épidémie de fièvre hémorragique virale au fin fond du Nouveau Mexique, il a été témoin de l'attaque d'une créature gazeuse qui semblait aspirer le sang de ses victimes dans un nuage : l'aide qu'il apporta à l'équipe Delta Green a préparé le terrain à son engagement dans d'autres opérations, et sa profession en a fait un allié de valeur pour Delta Green. Emerson a beaucoup de relations et d'accréditations auprès de diverses agences de recherche biologique dans le monde entier (dont le CDC, l'USAMRIID et Walter Reed aux Etats-Unis ; le CBDE, le CAMR et le PHLS au Royaume-Uni ; l'OMS en Suisse et l'Institut Pasteur en France). Son expérience dans le traitement des risques biologiques extrêmes est peu commune et souvent inestimable, et il peut disposer d'un des rares laboratoires civils habilités au Niveau 4 de Biosécurité du pays, dans lequel réaliser des recherches peu conventionnelles est plus facile que dans une installation gouvernementale.
Emerson participe rarement directement aux opérations, travaillant plutôt en laboratoire et jouant un rôle d'appui. Il n'est pas médecin et ne porte jamais d'arme. Sa vie privée est tranquille, après un pénible divorce. Il vit à Raleigh en Caroline du Nord avec ses deux Border Colleys, Watson et Crick.

Description physique

Grant Emerson mesure 1,83 m, pèse 70 kg et a les yeux bleus et une tignasse de cheveux noirs indisciplinés qui commencent juste à grisonner. En dehors du laboratoire, il s'habille en jeans et porte un vieux T-shirt de la tournée des Rolling Stones sous une veste en cuir. Il a le nez cassé et des cicatrices le long du bras conséquences de l'attaque d'un babouin il y a plusieurs années. Il conserve son fort accent anglais et marmonne fréquemment entre ses dents, malgré une légère phobie de prendre la parole en public.



Rapport sur le Néo-Tissu de Groversville

Professeur Grant Emerson

21AVR2011 02:20:19 -0600 - ADDENDA DU 10MAI2011 00:16:43 -0600

Alphonse,

Voici les résultats préliminaires de mon analyse de la substance que m'a expédiée le bureau du FBI de Knoxville. Les choses sont assez peu détaillées, j'en ai peur, mais je n'ai eu qu'une semaine pour travailler sur la question et vous aviez demandé que lui soit donné la plus haute priorité. Ayant passé en revue la vidéocassette jointe et le matériel écrit (en particulier le rapport de l'Agent Derringer) avant d'entreprendre mes analyses, je me montre peut-être un peu trop prudent. Cependant, je crois avoir fait plusieurs découvertes pertinentes qui peuvent s'avérer utiles.

Le rapport du médecin légiste de Knoxville était assez utile, concluant essentiellement que Spivey avait de nombreuses cicatrices sur les bras, aux pieds, dans le dos et sur les épaules, visibles uniquement à la loupe. Le légiste suggérait que la force anormale («inhumaine» selon ses mots) que possédait Spivey était due à une sorte de changement dans sa musculature. Les radiographies accompagnant son rapport semblent le corroborer car, bien que l'examen physique initial n'ait pas révélé d'anomalies anatomiques évidentes, il y a dans les membres affectés des structures denses aux rayons X qui sont nettement anormales. Les structures du squelette visibles sur les radiographies semblaient assez normales, mais mon œil n'est pas suffisamment exercé pour en être sûr. La transcription de l'entrevue avec Spivey a révélé quelques faits intéressants. En premier lieu, il déclarait fréquemment qu'il ressentait une douleur constante (il la décrivait comme «une sensation de brûlure») et qu'il conservait le plein usage des membres affectés. Cela m'amène à la conclusion que bien que le tissu musculaire ait semblé avoir été remplacé, les connexions neuromusculaires doivent être restées intactes durant le processus. Vraisemblablement, les nerfs appropriés répondaient à une sorte de stimulus provoqué par ce que je nommerai le «néo-tissu» (bien que le légiste de Knoxville ait employé pour une raison que j'ignore le terme «protomatière»), avec pour conséquence la sensation de douleur. La toxicologie des échantillons de sérum de Spivey a essentiellement démontré la présence de grandes quantités d'analgésiques délivrés sans ordonnance (aspirine, paracétamol, codéine). C'est en soi une question intéressante, car à de telles doses, l'aspirine seule aurait été suffisante pour causer une défaillance foudroyante du foie, encore que les niveaux enzymatiques du foie paraissaient normaux dans l'échantillon. Je présume que le néo-tissu a eu une sorte d'effet détoxiquant qui a empêché ce type de dégâts organiques en métabolisant les médicaments. Ceci semblerait cadrer avec les découvertes du médecin légiste de Knoxville qui avait noté que Spivey avait besoin d'une constante sédation avec des doses horaires de 10 mg de Droperidol par injection intraveineuse, lesquelles seraient en temps normal extrêmement radicales. Malheureusement, je suis incapable d'évaluer la pertinence du métabolisme accéléré autrement qu'en notant que cela concorderait avec des demandes calorifiques accrues comme l'a suggéré le légiste.

Le rapport de l'Agent Derringer indiquait qu'à la mort de Spivey (de blessures par balles), le néo-tissu a fusionné et a «coulé» hors des membres affectés, et qu'il est presque parvenu à s'introduire dans la bouche d'un second agent. Heureusement, d'autres agents ont réussi à le repousser à l'aide de fusées éclairantes et l'ont finalement acculé pour le recueillir dans un seau en plastique à couvercle. Franchement, c'est le genre de fiasco dangereux qui aurait pu avoir des répercussions épouvantables. Comme je l'ai mentionné dans le passé, j'estime fortement qu'une formation de base des agents pourrait empêcher, ou du moins réduire, de tels risques. Heureusement, l'Agent Derringer a alors eu la présence d'esprit de me demander conseil. Je lui ai recommandé de fixer le couvercle du seau avec du ruban adhésif, de l'envelopper doublement dans une feuille de plastique et de le ré-entourer de ruban adhésif, de le placer ensuite dans de la glace à l'intérieur d'une glacière en polystyrène (qu'il a ensuite doublement enveloppée dans d'autres sacs en plastique et mise à l'intérieur d'une boîte cartonnée avant de me l'envoyer par un courrier du FBI).

Quant au néo-tissu lui-même, son arrivée dans mon laboratoire a causé plusieurs problèmes, dont le moindre n'était pas la manière de l'examiner sans risque. Le seau était trop grand pour tenir à l'intérieur de la boîte à gants et étant donné ses capacités mobiles, j'appréhendais de simplement ouvrir le seau à l'intérieur de la salle BSL 4 (bien que je fus à l'intérieur d'une combinaison bleue). Finalement, cette dernière s'est avérée être la seule solution. Par bonheur, il semblait qu'emballer le néo-tissu dans la glace était suffisant pour le rendre presque immobile et, dans cet état relativement plus facile à manipuler, j'ai pu le diviser en plus petits volumes que j'ai stockés dans des bouteilles en plastique à l'intérieur du réfrigérateur, avant de les utiliser dans la boîte à gants. Le néo-tissu était de couleur chair et de consistance visqueuse. Cette consistance semblait changer de temps en temps, fluctuant comme le volume de la substance s'étendait et se contractait, suggérant que la substance subissait une forme de processus métabolique. En fait, il était tout à fait prévisible à partir des observations que le néo-tissu aurait la capacité de fonctionner comme une sorte de muscle artificiel. Comme prévu, sa masse restait constante pendant les changements de volume. Il était possible de couper la substance avec une lame de scalpel, mais elle se reformait rapidement (sans souffrir d'aucune conséquence néfaste apparente), à moins de placer une barrière entre les deux parties. Le néo-tissu reculait devant la chaleur, se liquéfiant pour se dissoudre finalement en une flaque sans vie. Cette propriété s'est révélée d'une considérable valeur dans mes études, car j'étais capable de traiter rapidement un fragment de néo-tissu vagabond avec une lampe à souder au gaz. Comme je l'avais soupçonné au départ, le refroidissement du néo-tissu le rendait progressivement moins actif. Néanmoins, au dégel, il semblait ne souffrir d'aucune conséquence néfaste, même après avoir été congelé dans l'azote liquide (à –195 °C) pendant plusieurs jours. Le refroidir à 4 °C était cependant suffisant pour le rendre tout à fait immobile. Il s'avère que le néo-tissu ne possède aucun mécanisme naturel de régulation de la température, et qu'il reste généralement à température ambiante.

Étant donné que je disposais de substance en abondance pour travailler, ma première série d'expériences a concerné le développement d'une sorte de test de diagnostic. C'était tout à fait indispensable, car aux dires de tous Spivey paraissait physiquement parfaitement normal. Adoptant une approche plutôt empirique, j'ai essayé au début une batterie de colorants biologiques (le Giemsa, le violet cristallisé, la safranine, l'iodine, le vert malachite, la ninhydrine et le bleu brillant de Coomassie), tous avec peu de résultats. Cependant, j'ai noté que l'aniline ($C_6H_5NH_2$) semblait causer un bouillonnement quand elle était versée à la surface du néo-tissu. Poursuivant cette observation, j'ai essayé d'ajouter une variété de composés d'aniline (dont beaucoup sont la base de teintures commerciales) et j'ai finalement constaté que l'addition du composé organique incolore leucopararosaniline ($[C_6H_4NH_2]$3-CH) conduisait au développement d'une vive couleur pourpre (probablement un des colorants du triphénylméthane, bien que je ne l'aie pas encore entièrement examiné) qui s'est décolorée en 2 ou 3 minutes. Je spéculerais que le néo-tissu métabolise rapidement ce composé pour une raison inconnue, en attaquant d'abord les groupes aminés qui induisent le changement de couleur, puis en métabolisant le triphénylméthane résultant. C'est probablement une facette de la capacité détoxiquante dont j'ai formulé l'hypothèse plus haut. En réalisant une rapide vérification en double (sur moi-même), j'ai constaté qu'il n'y avait aucune réaction en l'adjoignant à du tissu humain. J'en déduis que l'utilisation de la leucopararosaniline comme indicateur va se montrer tout à fait efficace dans les enquêtes en cours, bien que je doive avertir contre son abus, car ce composé est hautement toxique par ingestion ou par contact avec la peau nue ou les membranes muqueuses.

La priorité suivante était de découvrir une façon efficace de tuer ou de neutraliser le néo-tissu. J'ai déjà décrit les effets de la chaleur et du froid, mais les acides et les alcalis forts semblaient, l'un comme l'autre, être aussi efficaces qu'une flamme nue pour perturber la substance. Le courant électrique fonctionnait tout aussi efficacement, bien que le néo-tissu ait essayé de se soustraire au contact des produits chimiques caustiques, de la chaleur et de l'électricité. Ceci semblerait indiquer que le néo-tissu conserve quelque intelligence ou au moins un instinct de survie. Ce qui semblerait en

corrélation avec sa tentative initiale de trouver un nouvel hôte après la mort de Spivey. Autre détail digne d'attention, il semblait ne pas réagir à ma présence dans son voisinage quand j'étais à l'intérieur de la combinaison Chemturion ou que j'utilisais les épais gantelets de néoprène de la boîte à gants. Tapoter une boîte en plastique pour produire un tambourinement rythmique n'attirait pas son attention non plus. Ce qui peut indiquer que le néo-tissu est incapable de percevoir par la vue, le son ou le contact, mais peut localiser des hôtes potentiels par l'odeur ou par un autre mécanisme moins bien défini. Les toxines et les poisons biologiques conventionnels (non caustiques) avaient peu ou pas d'effet sur la substance (j'ai essayé le cyanure d'hydrogène, les toxines botuliques et diphtériques, le venin de cobra et le paraquat, tout ce que j'avais sous la main). Je ne suis pas certain de ce qui arriverait à un individu hôte du néo-tissu s'il était exposé à de tels agents, bien que je soupçonne que l'hôte mourrait alors que le néo-tissu s'en sortirait absolument indemne. Plonger la substance dans l'eau a eu peu d'effet, même après 2 ou 3 heures d'immersion totale. L'exposition au vide n'a là encore pas eu d'effets nuisibles apparents, pas plus que l'augmentation de la pression (jusqu'à environ 10 atmosphères) ou l'exposition à une atmosphère 100% azotée. Son placement dans de l'éthanol à 70% a provoqué une réaction : un furieux bouillonnement ainsi que la libération de CO_2 et d'eau, qui démontraient clairement son effet détoxiquant. L'addition de peroxyde d'hydrogène a aussi causé un bouillonnement et la production d'eau et d'oxygène, encore un effet détoxiquant.

Il est clair que la relation entre le néo-tissu et l'hôte est d'une importance capitale. À ce que je comprends, après la mort de Spivey, le néo-tissu a laissé derrière lui les os dénudés et les vaisseaux sanguins, ce qui suggère qu'il était en fait inséré d'une manière ou d'une autre autour des structures biologiques préexistantes. J'ignore comment c'était possible et j'étais évidemment incapable de le reproduire en laboratoire. Cela implique que le néo-tissu nécessite un apport nutritionnel de son hôte, bien qu'actuellement il semble très bien se porter sans être alimenté au laboratoire. Cela peut impliquer l'existence d'une sorte de réserve nutritive interne ou peut-être d'une source de nourriture alternative (peut-être analogue à la photosynthèse, bien que je n'en aie aucune preuve directe). Cela vaudra sans aucun doute un complément d'enquête. La façon dont le néo-tissu évite le rejet par l'hôte est un paramètre critique. Plutôt que de mettre sur pied une étude immunologique détaillée du néo-tissu (qui, franchement, je le soupçonne, occuperait une armée de chercheurs pendant plusieurs années), j'ai essayé d'isoler les anticorps du sérum de Spivey qui réagissent avec le néo-tissu. En parallèle, des tentatives de culture des cellules T de son sang ont été faites. Alors que les niveaux totaux d'anticorps dans le sérum étaient dans la fourchette normale, les décomptes des lymphocytes T et B étaient légèrement élevés. Cependant, ces lymphocytes semblaient inactifs et il n'y avait pas d'anticorps aisément détectable spécifique au néo-tissu. Une explication possible est que l'hôte a initialement essayé de provoquer une immunoréaction contre le néo-tissu, laquelle a cependant été bloquée par ce dernier, qui sécrète un agent capable de rendre les cellules non sensibles à lui (le terme technique désignant ce phénomène est *anergie*). Évidemment, c'est un peu mince, mais c'est une hypothèse de travail vérifiable.
La seule façon de valider une telle hypothèse est de réaliser des études *in vivo*. J'étais assez peu enclin à le faire, mais en passant en revue les données acquises jusqu'ici, cela semblait être la seule façon de progresser. Travaillant à l'intérieur d'une hotte isolante, j'ai pris un rat de Lewis qui avait été rasé et anesthésié avec de la kétamine et j'ai fait une simple incision médiane sous-diaphragmatique d'environ 2,5 cm. J'ai alors placé une petite quantité de néo-tissu dans la cavité péritonéale. Le résultat fut tout à fait saisissant. Avant que je puisse fermer et suturer l'incision, la blessure a semblé spontanément guérir sous mes yeux, en l'espace d'environ une minute, ne laissant finalement aucune trace visible de l'incision. La pulvérisation de l'emplacement avec une solution de leucopararosaniline à 5% a révélé une épaisse ligne de néo-tissu le long de mon incision (ce qui incidemment confirme que le réactif révélateur fonctionne admirablement). Point intéressant, l'anesthésie s'est dissipée beaucoup plus rapidement que je l'avais prévu (preuve supplémentaire de la détoxication) et le rat est apparu vivement agité, s'attaquant fréquemment à l'endroit de l'incision avec ses dents, quoique avec peu d'effet visible. Je pouvais dès lors expérimenter une méthode pour enlever le néo-tissu. Au début, j'ai étudié la possibilité d'une ablation chirurgicale, mais cela allait clairement se révéler impossible. Dans le cas de Spivey, le néo-tissu était entrelacé avec ses propres vaisseaux sanguins et tissus nerveux. Une tentative d'extraction serait techniquement très difficile et aurait probablement pour conséquence des dommages irréparables à l'hôte. Mais j'ai essayé quand même. Anesthésier le rat «infecté» s'est révélé extrêmement difficile (j'aurais dû le prévoir !) ; la seule manière de d'y parvenir a été d'utiliser un flux continu d'isoflurane à 2% par inhalation à l'aide d'un masque nébuliseur. Une fois le rat endormi, je pouvais situer le néo-tissu avec le réactif révélateur, bien qu'une réapplication fréquente soit nécessaire car il se décolorait en deux ou trois minutes. Le vrai problème était que toutes les incisions que je faisais près de la zone avec un scalpel étaient rapidement refermées par le néo-tissu (qui s'était vraisemblablement répandu sous la peau dans la cavité péritonéale, ce qui lui permettait de «surgir» quand de nouvelles incisions étaient effectuées). Après environ 5 ou 6 tentatives, j'ai finalement abandonné. Ma conviction est qu'une intervention chirurgicale pour procéder à l'ablation du néo-tissu est injustifiée et probablement dangereuse.

En supposant correcte mon hypothèse que la réponse lymphocytaire était activement supprimée par le néo-tissu, j'ai décidé de voir s'il était possible de stimuler les lymphocytes pour les sortir de leur état anergique. Il y a plusieurs manières de procéder ; celle que j'ai retenue était d'activer de façon non spécifique le système immunitaire entier, mais peut-être dois-je apporter des précisions. Le système immunitaire mammalien est composé à la fois d'armes spécifiques et non spécifiques. L'arme spécifique est composée des lymphocytes (cellules B et T) et de leurs produits. Les cellules B produisent des anticorps qui identifient spécifiquement une cible donnée (appelé un antigène), la réponse des cellules B étant provoquée par les cellules T. Les cellules T reconnaissent de petits fragments de protéines (appelés peptides) qui sont spécifiques à des micro-organismes étrangers ou à des cellules tumorales. Ces peptides sont présentés par les molécules du complexe majeur d'histocompatibilité (CMH), les cellules T cytotoxiques (CD8+) reconnaissant le peptide plus le CMH de classe I et les cellules T helper (CD4+) reconnaissant le peptide plus le CMH de classe II. Les deux types de cellule ont des fonctions différentes : les cellules T cytotoxiques tuent les cellules hôtes présentant des peptides qu'elles reconnaissent (toutes les cellules nucléées ont un CMH I), alors que quand les cellules T helper reconnaissent le peptide (d'habitude présenté par d'autres cellules immunitaires, car la manifestation du CMH II est plus limitée), elles produisent essentiellement des agents solubles appelés cytokines. Les cytokines sont aussi produites par les cellules de l'arme non spécifique du système immunitaire. Ces cellules non spécifiques, collectivement appelé leucocytes, comprennent les monocytes, les macrophages, les cellules dendritiques et les polynucléaires neutrophiles, basophiles et éosinophiles. Ceux-ci sont en fait la première ligne de défense contre les microbes envahisseurs et, à la différence de la réponse lymphocytaire qui prend un certain temps pour se développer, ces cellules sont capables de réagir immédiatement à ce qu'elles perçoivent comme «étranger». En effet, l'énorme majorité des chercheurs estime que le système immunitaire est fondamentalement un mécanisme pour reconnaître le «soi» du «non soi» et ensuite de détruire la partie «non soi» (bien qu'il y ait des exceptions, comme pendant la grossesse quand le fœtus n'est pas clairement soi, mais n'est d'habitude pas attaqué). Maintenant, les cytokines agissent comme les hormones du système immunitaire et l'équilibre des cytokines dans le système indique en réalité aux cellules individuelles (dont les lymphocytes) ce qu'elles doivent faire (se diviser, attaquer, produire plus de cytokines, mourir, etc.). Il y a plusieurs types de cytokines (dont les interférons, les interleukines, les chemokines), mais elles ont en commun de pousser le système immunitaire à *agir* (parfois mal).

Mon but en essayant d'activer de façon non spécifique le système immunitaire était de donner un coup de pouce aux lymphocytes anergiques afin qu'ils attaquent la protomatière. Je pense en fait avoir réussi, mais le résultat final a été un peu plus spectaculaire que prévu. J'ai choisi d'utiliser une substance bien connue des immunologistes et des microbiologistes appelée lipopolysaccharide (LPS) ou endotoxine. Le LPS est un composant de la paroi cellulaire bactérienne et, comme tel, est le plus sûrement reconnu comme étranger par le système immunitaire, en effet il provoque des réactions immunitaires à des dosages de l'ordre du nanogramme. Normalement le LPS n'est jamais trouvé dans la circulation sanguine, à moins que l'individu ne subisse une infection bactérienne majeure du sang (septicémie). S'il est injecté par voie intraveineuse le LPS est rapidement absorbé par les leucocytes en circulation et les macrophages fixés dans le foie (cellules de Küpffer), qui synthétisent alors des quantités massives de cytokines. Ce stade est appelé la «réponse de phase aiguë» et il a plusieurs effets physiologiques importants qui commencent à se produire après environ une heure. Ces effets comprennent une brusque fièvre élevée, des maux de tête, une somnolence, des vomissements, une hypoglycémie et une vasodilatation qui entraîne une baisse de la tension. Ce dernier effet, combiné avec l'activation du facteur Hageman et des réactions de coagulation sanguine incontrôlées

conduisant à une coagulation intravasculaire disséminée (CID) et à la diminution de l'apport sanguin aux organes vitaux, intervient avec de fortes doses de LPS et peut entraîner un choc et la mort s'il n'est pas traité. L'effet que j'espérais exploiter devait causer la production d'assez de cytokines pour activer les lymphocytes devenus anergiques. Pour l'essayer j'avais besoin de plusieurs rats qui avaient été «infectés» par le néo-tissu puis laissés tranquilles pendant 24 heures. Je pouvais alors titrer diverses doses de LPS pour obtenir une courbe dose-réponse. Les plus faibles doses de LPS administrées par voie intraveineuse (0.1, 1 et 10 µg/kg) n'avaient aucun effet discernable, à part rendre les rats brièvement fébriles (je soupçonne que soit les cytokines, soit le LPS lui-même ont été neutralisés par le néo-tissu, car je m'attendais à ce que la fièvre subsiste pendant plusieurs heures, au lieu de se résorber en environ une heure). La plus forte dose suivante (100 µg/kg) a rendu les rats plutôt malades, avec une fièvre élevée pendant 9 heures. Sous la peau, à l'endroit où le néo-tissu avait été introduit, il y avait aussi une sorte de mouvement qui laissait penser que quelque chose se passait. Une fois que le mouvement a cessé (environ 16 heures après l'injection), j'ai pulvérisé ces rats avec le réactif coloré, lequel a fait apparaître la ligne d'incision. En incisant le long de la ligne, la blessure a comme auparavant été rapidement refermée par le néo-tissu, ce qui indiquait qu'il était resté viable. Il y avait manifestement un certain effet, mais il était insuffisant pour provoquer le rejet du néo-tissu. La plus forte dose que j'ai essayée était de 200 µg/kg et elle a eu un effet remarquable. J'allais juste m'installer pour une longue période d'observation, quand après environ une heure, le rat a paru extrêmement malade (sa respiration est devenue faible et rapide, l'extrémité de ses poils s'est hérissée et l'animal s'est prostré dans un coin de la cage), ce qui était prévu si les effets du LPS apparaissaient. Ce qui est arrivé ensuite m'a pris par surprise : le néo-tissu s'est pratiquement lancé hors du rat par l'incision rouverte. Sa vitesse de mouvement était remarquable et j'ai à peine eu le temps de m'emparer de la lampe à souder. Le rat a alors été pris de convulsions, perdant son sang jusqu'à ce que je parvienne à l'anesthésier avec la kétamine et à refermer la blessure. Il a finalement récupéré quelques heures plus tard, mais il est resté assez malade pendant les deux ou trois jours suivants. J'ai pu répéter l'expérience deux autres fois avec la même dose, un rat a survécu et l'autre est mort (probablement des effets du choc provoqué par le LPS). Notez que j'ai choisi l'injection par voie intraveineuse afin de donner le départ plus rapide possible aux effets du LPS et par conséquent de donner au néo-tissu aussi peu de temps que possible pour le détoxiquer ou pour neutraliser les cytokines. En fait, les doses que j'ai employées étaient extrêmement élevées, car je soupçonnais que des doses inférieures seraient neutralisées par le néo-tissu avant que le moindre effet ne puisse survenir.

Les observations me poussent à conclure que l'effet principal du traitement au LPS est de faire croire au néo-tissu qu'il est soumis à une attaque et que l'hôte va mourir (ce qui sans traitement est essentiellement vrai). En conséquence, le néo-tissu essaye de s'échapper pour trouver un nouvel hôte. À ce moment il devient vulnérable à une attaque physique sans mettre en danger (l'ancien) hôte. Ce traitement peut être adapté pour être appliqué à des humains affectés, mais je crois que les risques encourus sont extrêmes. En premier lieu, le patient devrait être mis sous sédatif lourd, ce qui comporte en soi quelques risques. Ensuite le LPS devrait être injecté par voie intraveineuse (ce qui peut être difficile si le tissu des bras a été remplacé, par exemple). En supposant que la dose de LPS soit efficace, le personnel de service aurait besoin de protection physique (de préférence des combinaisons Racal, Chemturion ou MOPP – une protection du visage par un respirateur ou un casque fermé serait le minimum) pour les empêcher d'être l'hôte suivant du néo-tissu expulsé, qui devrait être circonscrit, puis capturé ou détruit. Il serait recommandé d'employer cette procédure dans une pièce scellée ou en laboratoire. Évidemment, vous ne pourriez pas mettre un patient à l'intérieur d'une hotte isolante comme je l'ai fait avec les rats, mais peut-être que l'utilisation d'un lit d'isolation Trexler pourrait contourner ce problème. Ensuite il y a les effets toxiques du LPS. Le choc devrait être contrôlé aussitôt que possible après l'abandon de l'hôte par le néo-tissu (fluides intraveineux, etc.) et la température corporelle sera dangereusement élevée à cet instant en raison de la fièvre. La température pourrait être abaissée en mettant le patient dans un bain glacé, mais cela devrait être précisément contrôlé pour empêcher une hypothermie. Il serait peut-être possible d'enlever quelques LPS ou cytokines du système par dialyse, mais je ne suis pas certain que ce serait efficace. Des médicaments anti-inflammatoires (glucocorticoïdes, aspirine, indométhacine, dexaméthasone, etc.) pourraient aider à annuler certains effets du LPS, et l'héparine ou la warfarine par injection intraveineuse pourraient être efficaces dans la prévention et le traitement de la CID. Néanmoins, cela resterait toujours une procédure très dangereuse tant pour l'hôte que pour l'équipe médicale. J'estime qu'avoir sous la main un médecin urgentiste compétent et une installation médicale entièrement équipée serait nécessaire pour donner une chance au patient. Notez aussi que les rats sont assez résistants aux effets du LPS : les humains sont un peu plus sensibles et 200 µg/kg pourraient en fait être une dose mortelle pour l'homme. Il est possible que des doses inférieures puissent être pareillement efficaces pour les humains, mais il n'y a aucune façon de l'affirmer sans expérimentation, ce qui est bien sûr impossible, d'autant plus que nous ne pourrions faire qu'un seul essai de la procédure avant que le néo-tissu s'adapte aux événements. Notez aussi qu'il peut y avoir d'autres méthodes moins dangereuses pour aboutir au même effet (probablement qu'arrêter le cœur pourrait fonctionner, mais cela a ses risques propres). J'aurais souhaité pouvoir être plus sûr de la méthode qui fonctionnera dans ce domaine.

Tel est l'état de mes recherches. De nouvelles études sur la composition et la nature réelle du néo-tissu sont en cours, mais je soupçonne que ce sera un processus de longue haleine. Comme vous l'avez suggéré, j'ai essayé autant que possible de libérer mon emploi du temps au cas où je serais requis sur le terrain pour l'enquête actuelle ou (à Dieu ne plaise !) pour aider au traitement et aux soins de patients.

Cordialement,

Professeur Grant Emerson, Dsc., PhD., BA., FRCPath, FIMLS, FIBioI Cbiol.

[Addenda]

10 MAI 2011 00:16:43 -0600

Alphonse,

À la lumière de l'actualité de Groversville, j'ai, comme nous en avons discuté, achevé la destruction des échantillons restants du néo-tissu. Étant donné sa propension à muter soudainement en une forme infectieuse, j'estime qu'avoir en réserve de grandes quantités de ce qui pourrait se transformer à l'improviste en un agent infectieux aérien est un trop grand risque. J'ai appris qu'à l'heure actuelle le CDC et l'USAMRIID ont des équipes à Groversville et qu'une quarantaine est en cours pour essayer d'enrayer la propagation de l'infection et déterminer l'origine de l'épidémie. En ce moment ils l'appellent «Hantavirus» malgré le fait que ce n'en est manifestement pas un. À vrai dire, je m'attends à moitié à recevoir un coup de téléphone d'Atlanta soit me demandant de l'aide, soit essayant de découvrir si j'ai récemment reçu des spécimens du Tennessee. J'estime qu'il faudrait essayer de couvrir la chaîne d'indices reliant les échantillons prélevés sur Spivey à mon laboratoire. Les investigateurs EIS du CDC seront déjà en train d'essayer de retracer les mouvements des citoyens de Groversville pour déterminer la source de l'infection. S'ils découvrent un lien entre Spivey et ce qui lui est arrivé, alors nous sommes tous en difficulté. Je suis désolé de mettre ça sur le tapis, mais j'estime que je dois vraiment couvrir mes arrières sur ce coup.

Cordialement,

Professeur Grant Emerson, Dsc., PhD., BA., FRCPath, FIMLS, FIBioI Cbiol.

21AVR2011 02:20:9 -0600 ADDENDA 10MAI2011 00:16:43 0600 Rapport sur le Néo-Tissu de Groversville

Rapport sur les Humanoïdes Aquatiques

Professeur Grant Emerson

14AOU97 09:45:57 -0600

Alphonse,

A votre demande, j'ai réfléchi à la question d'Innsmouth et après avoir examiné les documents fournis par l'Agent Darren, j'ai quelques théories sur la physiologie et la reproduction de ces créatures. J'ai peur que tout ceci soit spéculatif, mais sans spécimens c'est plus par la force des choses que par choix.

Tout d'abord, voici une synthèse des données que nous avons déjà recueillies. Les humanoïdes aquatiques (HA) sembleraient être de grands humanoïdes écailleux adaptés à une existence amphibie. Ils peuvent être comme ne pas être d'origine terrestre. Ils semblent être civilisés et avoir une religion distincte. Ils ont été associés à des communautés côtières humaines isolées, qu'ils semblent influencer en encourageant l'adoration de leurs «dieux» et en se croisant avec ceux auxquels ils font confiance au sein de ces communautés, mais ils sont rarement associés à l'humanité autrement que par l'utilisation d'humains comme «cheptel de reproducteurs». Leurs buts et leur philosophie sont inconnus.

Des descriptions que m'a données l'Agent Darren, ressortent plusieurs aspects anatomiques intéressants. Premièrement, il y a la nature de leur habitat. Les HA semblent être bien adaptés à un environnement aquatique et capables de survivre à une profondeur raisonnable pendant de longues périodes. Évidemment, la possession de pieds et de mains palmés est une caractéristique physique attendue de la créature adulte, mais plusieurs autres adaptations biologiques jouent probablement aussi un rôle important. En premier lieu vient le problème de la respiration. Personne n'a jamais observé ces créatures faire surface pour respirer (en fait, on ne sait pas du tout s'il y a de l'air dans leurs cités), alors qu'elles entretenaient une activité physique soutenue sous l'eau pendant plusieurs minutes, sans aide artificielle. Plusieurs espèces terrestres sont capables de plonger durant de longues périodes (par exemple, l'éléphant de mer *Mirounga leonina* peut rester immergé jusqu'à 120 minutes sans faire surface), mais lors de plongées prolongées la profondeur maximale n'est souvent pas exceptionnelle (le *Mirounga* peut atteindre 800 m de profondeur, mais 200 m pour 20 à 30 minutes sont plus courants). On n'a pas observé ces créatures en train d'expulser l'air de leur corps, ce qui indique qu'elles retenaient leur souffle ou bien qu'elles extrayaient l'oxygène dissous dans l'eau (l'Agent Darren est d'accord avec ces suggestions). Pour des raisons que je traiterai ci-dessous, je considère la dernière hypothèse comme la plus probable. La présence de fentes d'ouïes autour du cou a été décrite, ce qui signifie que des organes d'échange de l'oxygène (des branchies) doivent vraiment être présents à l'intérieur de la tête, pour permettre à l'eau d'entrer par la bouche et de sortir (désoxygénée) par les ouïes. Cela signifie que les branchies sont probablement placées dans une cavité nasopharyngienne fortement modifiée, qui explique également le cou et la tête hypertrophiés. Cependant, les ouïes sont relativement petites, ce qui implique que les branchies doivent avoir une très grande surface pour extraire l'oxygène ou bien que le débit à travers les branchies doive être élevé, afin de faire entrer suffisamment d'eau chargée d'oxygène dans le corps pour permettre la respiration.

Incidemment, je devrais mentionner qu'il existe des moyens de prolonger la durée d'une plongée chez les mammifères en utilisant des mécanismes alternatifs pour le transport et le stockage de l'oxygène. Par exemple, l'hémoglobine du crocodile est plus efficace que la molécule humaine pour fixer l'oxygène et les animaux plongeurs entretiennent de plus hautes concentrations de myoglobine (qui fixe aussi l'oxygène) dans leurs muscles. Pendant la plongée, les oiseaux plongeurs dépendent également de circuits métaboliques anaérobies (bien que ceux-ci soient moins efficaces que les circuits aérobies). Il est possible qu'il puisse exister un système séparé pour surmonter la narcose à l'azote (les créatures ont semblé avoir la capacité de remonter rapidement en surface depuis des profondeurs sans conséquences néfastes apparentes) : peut-être la présence d'une molécule fixant l'azote dans la circulation pour «nettoyer» les gaz dissous dans le système sanguin ? C'est cependant purement spéculatif. Là, des échantillons sanguins pourraient se révéler utiles.

Le deuxième problème physiologique qui doit être surmonté concerne les effets de la pression exercée sur le corps. C'est une raison supplémentaire de penser que les HA présentent d'importantes modifications de la poitrine, probablement une ossature renforcée et une musculature hyperdéveloppée pour empêcher l'affaissement de la cage thoracique et l'écrasement des organes vitaux. Le crâne doit être épaissi pour prévenir les dommages écrasants provoqués par la pression, et les sinus et le canal auditif doivent être fortement modifiés, pour permettre l'équilibrage de la pression. Les voies et les orifices aériens devraient être renforcés par du cartilage supplémentaire. Il est possible que le poumon terrestre se dégonfle partiellement (comme cela se produit chez les phoques, les dauphins et les baleines). Cela aurait plusieurs avantages : premièrement cela réduirait le volume d'air contenu dans le corps, réduisant le possible trauma pulmonaire en cas d'émersion rapide (car l'air emprisonné se comprime en profondeur, mais s'étend considérablement lors du retour à la surface) et laissant moins d'azote susceptible d'entrer dans la circulation (réduisant le risque de la narcose à l'azote). Un avantage plus subtil serait de modifier la flottabilité des créatures (moins d'air emprisonné, flottabilité moindre) leur permettant d'atteindre la flottabilité neutre sans avoir besoin de poids. Cependant, le dégonflement du poumon et l'apnée sont évidemment mutuellement exclusifs. Ma propre conclusion est que la respiration sous-marine est en effet facilitée par l'entrée de l'eau par la bouche et son expulsion par les ouïes, mais que les poumons sont conservés pour être utilisés hors de l'eau. La possession des deux mécanismes tiendrait compte des changements corporels se produisant pendant la «transformation» d'humain en créature. Logiquement, c'est indispensable car si la structure du poumon changeait radicalement (car il devrait changer pour permettre l'absorption efficace de l'oxygène de l'eau) alors l'hybride s'asphyxierait durant la transformation. L'examen physique de spécimens (vivants ou morts) serait fascinant – si seulement vous pouviez demander à l'Agent Darren d'être moins «enthousiaste» lorsqu'il se débarrasse des preuves !

Il y a un aspect en rapport avec la respiration que je devrais noter : une proportion significative des besoins énergétiques des animaux à sang chaud est consacrée au maintien d'une température corporelle constante. Ce serait évidemment plus difficile dans l'eau froide et nécessiterait donc de plus grandes dépenses d'énergie. Par conséquent, je considère comme probable que les HA adultes sont poïkilothermes, leur température corporelle étant identique à la température ambiante. Quant à l'équipement sensoriel, les poissons possèdent certainement un sens olfactif bien développé et sont capables de sentir les changements de pression (pas seulement la profondeur, mais aussi le mouvement) par le système de ligne latéral. Il est également possible qu'ils puissent avoir des perceptions par l'intermédiaire des variations des champs de force électriques, comme c'est le cas chez le chien de mer et les requins – quoiqu'il y ait peu de preuve directe de cela. La vue est probablement raisonnablement bien développée, avec des yeux saillants donnant un champ visuel élargi. Cependant, je doute de l'efficacité de tels mécanismes sensoriels hors de l'eau.

Et ceci m'amène au cœur du problème : la reproduction. L'information que l'on m'a communiquée indique que les HA sont capables pour se reproduire de croisement avec des populations humaines. Donc, les organes génitaux externes et internes doivent être compatibles avec ceux des humains et cela implique qu'il n'y a aucun problème d'incompatibilité immunologique ou physiologique associé au développement embryonnaire. Selon l'Agent Darren, la progéniture des HA apparaît généralement normale dans l'enfance, à l'adolescence et au début de l'âge adulte, mais développe plus tard les particularités anatomiques décrites ci-dessus – d'ordinaire vers la vingtaine ou la trentaine. Mais ce n'est pas ce que je trouve le plus inquiétant. J'ai beaucoup réfléchi à la question ces dernières semaines et la conclusion la plus logique à laquelle je suis parvenu est que les HA doivent

être génétiquement très proches ou identiques aux humains et que des gènes latents du génome humain peuvent être impliqués. L'énigme peut avoir d'autres solutions (dont la transmission chromosomique supplémentaire, la transformation rétrovirale et la mutation spontanée) mais cette explication est la plus évidente et la plus compatible avec la biologie connue.

La transformation doit impliquer la régulation de multiples gènes (pour coder des choses comme les structures des branchies, les griffes, les pieds palmés, etc.) qui devraient être activés et désactivés dans l'ordre correct pour faciliter le changement d'humain en apparence en HA. Pour illustrer mes propos, j'ai formulé l'hypothèse suivante : il est possible que cette régulation génétique soit contrôlée par un unique gène «activateur dominant» que, par commodité, j'appellerai le gène «X». Si la transcription et la transduction de X sont déclenchées par un quelconque mécanisme (ce changement lié à l'âge pourrait être comparé à la puberté ou à la ménopause chez les humains, mais ces changements sont hormonaux, alors que le déclencheur de la transformation en hybrides est inconnu), il déclencherait la première étape de la transformation (en activant les gènes V, W, X, Y et Z). Ces produits génétiques auraient leurs propres effets (V désactive les gènes hôtes A, B et C ; W active le groupe suivant de gènes de l'HA, P, Q, R, S et T ; Y régule V et W). Ensuite P, Q, R, S et T désactivent D, E, F et G et activent H, I, J, K et L. Et ainsi de suite, conduisant à une expression génétique régulée dans le temps et dans l'espace provoquant la mutation d'humain en HA. Cet «effet en cascade» est bien connu des biologistes développementaux et intervient pendant la croissance et le développement de tous les organismes supérieurs. Il possède également quelques implications moins évidentes. Si le gène dominant (X) est «le gène de prédisposition» (c'est-à-dire que sans ce gène vous ne pouvez pas subir le changement) et que tous les autres gènes sont distribués autour du chromosome, le croisement d'un humain et d'un HA devient possible (en admettant une homologie génétique élevée entre les deux espèces). Deuxièmement, si le gène X est récessif (ou a subi une empreinte par méthylation de l'ADN, par exemple), il peut exister un stade de porteur génétiquement immunisé : c'est-à-dire que, à moins qu'il y ait deux copies de X (une sur chaque exemplaire du chromosome – les humains en ont deux exemplaires, un hérité de la mère et un du père – de chacun des 22 chromosomes plus les 2 chromosomes sexuels, pour un total de 46) le gène X ne peut pas devenir actif. Considérez la situation ci-dessous où X représente le chromosome portant le gène dominant et O représente le même chromosome sans gène X fonctionnel.

Le génotype XX (appelé un homozygote) est complètement sensible au changement en HA, mais le génotype OO (un homozygote aussi) est complètement résistant au changement. Les génotypes OX et XO (hétérozygotes) sont porteurs et ne sont donc pas sensibles au changement, mais peuvent transmettre le gène X à leur descendance. Maintenant, selon les parents, les choses suivantes peuvent se produire :

Parents	Descendance	Résultat
OO+XX	OX, OX, XO, XO	Aucun sensible, tous porteurs
XX+XX	XX, XX, XX, XX	Tous sensibles
OO+OO	OO, OO, OO, OO	Tous résistants
OX+OO	OO, OO, XO, XO	2 résistants, 2 porteurs
OX+XX	OX, OX, XX, XX	2 porteurs, 2 sensibles
OX+XO	OX, OO, XX, XO	1 sensible, 1 résistant, 2 porteurs

Une chose devrait être immédiatement évidente à partir de la première combinaison ci-dessus : après le premier croisement, tous les descendants de cette union seront des porteurs immunisés à la transformation, mais qui peuvent transmettre le gène de prédisposition à la génération suivante. D'où une implication intéressante : dans l'ensemble de la population, le gène de prédisposition sera «dilué» à 50% à chaque génération successive (en admettant que le croisement entre, d'une part, les hétérozygotes et homozygotes résistants et, d'autre part, le gène de prédisposition soit globalement viable et apte à se reproduire). Mais dans des populations isolées (géographiquement ou socialement), il va vraisemblablement y avoir une amplification du gène de prédisposition à cause des croisements entre hétérozygotes. Ce qui serait encore plus favorisé par des croisements supplémentaires avec des HA (qui par définition seraient homozygotiques à l'égard du gène de prédisposition). Il pourrait être long d'expliquer pourquoi les HA semblent être associés aux populations isolées, car ces populations seraient les seules capables d'assurer la reproduction des HA. Cela signifie également que des individus sensibles ne pourraient pas être générés sans un croisement permanent à moins que des hétérozygotes se rencontrent et aient une progéniture, ce qui implique que ceux qui quittent les communautés associées aux HA pourraient disséminer le gène de prédisposition dans la population. Ce que je trouve particulièrement inquiétant, car combien de gens pourraient être porteurs du gène sans le savoir ? Potentiellement des milliers, des millions même ! Et pire encore : les informations dont je dispose indiquent que la transformation d'humain en HA intervient entre 20 et 40 ans. C'est-à-dire après la maturité sexuelle de l'hybride, mais alors qu'il paraît toujours parfaitement normal : il n'y aurait aucun moyen de savoir si votre partenaire potentiel est porteur du gène et si vos enfants pourraient en être affectés. Il y a d'intéressants parallèles avec le VIH et le SIDA.

Le résumé que j'ai exposé ci-dessus se rapporte à un gène simple (ou probablement un groupe de gènes hérités en un ensemble unique). Que se passerait-il si vous portez le gène dominant, mais pas un des autres gènes impliqués dans la transformation ? Et bien, cela pourrait complètement bloquer la transformation ou avoir un effet limité ou être mortel. Il n'y a aucun moyen de le savoir sans de considérables recherches pratiques.

D'une manière générale, que signifient ces hypothèses (en admettant qu'elles soient correctes) en termes d'utilisation pratique pour le groupe ? Premièrement, un traitement (thérapie génique ?) peut ne pas être possible une fois la transformation commencée : la rupture de l'effet en cascade serait probablement mortelle, mais peut être concevable avant que le processus ne commence (maintenir X désactivé en permanence empêcherait le démarrage de la transformation). Le diagnostic des individus sensibles pourrait être possible si nous pouvions identifier les gènes responsables de l'amorce du changement. Cela peut ne pas être facile, car dans la plupart des effets en cascade le gène activateur (X dans ce cas) est désactivé une fois que le processus débute – afin d'empêcher la cascade de recommencer. Même si l'identité du gène activateur est connue, que faisons-nous de ceux qui le possèdent ? Les porteurs seraient des gens parfaitement normaux sous tous les autres rapports (à part leur copie du gène X) et même les individus sensibles peuvent ne pas tous subir la transformation, selon la nature du déclencheur de l'activation du gène X. Je suppose que le développement d'armes biologiques ou chimiques sélectives contre les HA (prudence envers la faune et la flore maritime ici) peut être possible, mais cela aussi nécessiterait de nombreuses recherches. Actuellement, nos options sont limitées. Il est possible que d'autres progrès puissent être faits à cet égard, mais cela exigerait des spécimens, des échantillons et de soigneuses observations. Je suis bien sûr désolé de toujours conclure de cette manière, mais, dans toutes ces affaires, nous manquons de données pour faire des déclarations concrètes.

Cordialement,

Professeur Grant Emerson, Dsc., PhD., BA., FRCPath, FIMLS, FIBioI Cbiol.

14AOU97 09:45:57 -0600 Rapport sur les Humanoïdes Aquatiques

Rapport sur les Souterrains de Manhattan

Professeur Grant Emerson

3SEP96 04:20:17 -0600
[3JUN98 08:37:23 -0600 les annotations de GE basées sur le nouveau matériel de recherche apparaissent entre crochets]

Alphonse,

J'ai achevé une analyse raisonnablement détaillée du matériel que vous m'avez envoyé. J'ai bien peur que les résultats soient assez peu concluants. Je commencerai par les échantillons de tissu prélevés sur le sujet qui a été tué pendant une enquête à Manhattan (date du décès 11JAN96). J'ai étudié les épreuves photographiques de cet individu et je peux confirmer les découvertes du légiste initial lors de l'autopsie superficielle. Le sujet est de sexe masculin, mesure environ 170 cm et montre une constitution vigoureuse. L'âge est difficile à déterminer, mais probablement entre 30 et 50 ans. Le menton avance considérablement en raison de la surcroissance très prononcée des canines et des incisives [notez qu'il s'agit des dents destinées à déchirer la viande]. Les mains paraissent griffues, bien que cela puisse être dû à un manque de soin des ongles, mais les pieds semblent presque fourchus, probablement en raison d'une absorption et d'une reconstruction osseuse ; je devrais physiquement examiner le cadavre pour en avoir la certitude, mais je comprends que ce n'est pas possible à cause de l'incinération rapide ordonnée par le Conseil Sanitaire de la ville de New York. La posture paraît bossue, peut-être à la suite d'une malformation spinale. De nouveau, un examen physique serait nécessaire pour une analyse définitive, mais à l'examen des photographies, plusieurs vertèbres semblent être fusionnées. La peau est tachetée et décolorée, comme incrustée de lichen (ce qui est corroboré par l'examen microscopique du tissu dermique. Du lichen et des structures fongiques sont visibles, mais l'identification des espèces [même des genres !] exigerait quelqu'un de plus expert sur ces sujets).

Un examen plus détaillé des tissus a permis de recueillir les données suivantes – je résumerai rapidement les points mineurs. L'analyse chromosomique et la séquence des gènes des ARN-r sont apparues comme humaines [exactement comme nous nous y attendions]. L'ADNmt paraît normale. On n'observe aucun signe d'infection virale en cours (bien que des traces sérologiques d'exposition aux hépatites A, B et C soient présentes dans l'échantillon sanguin). Le sang est apparu comme négatif au test VIH : l'agent qui a été blessé dans l'échauffourée peut donc être rassuré à cet égard. La toxicologie a révélé des traces tant de chlorhydrate de diacétylmorphine (héroïne) que de morphine dans le sérum ; cela correspond vraisemblablement aux traces d'aiguille observées par le légiste. Sinon il n'y avait aucune modification inattendue de la chimie du sang ou du taux de sédimentation. Les CSF sont apparus normaux à tous égards. Le foie contenait de nombreuses douves et les selles renfermaient divers parasites intestinaux parmi la flore intestinale normale. Cependant, étant donné l'habitat dans les égouts et la nature cannibale du sujet, ce n'est pas surprenant.

Le tissu neural est un peu plus inhabituel (et significatif). À l'examen histologique, les sections cérébrales ont montré de grandes plaques spongiformes qui se coloraient avec le rouge Congo. Par grandes, je veux dire que le cerveau en était criblé, particulièrement dans le cortex préfrontal et le cervelet. Cet individu devrait être mort depuis longtemps [je veux dire qu'après un coma et une paralysie progressive, il devrait être mort d'un arrêt respiratoire – et non en subissant plus d'une douzaine de blessures par balles !]. Je me suis concentré sur cet aspect neurologique, car c'était la seule particularité pathologique véritablement anormale que je pouvais déceler. Mon idée initiale était qu'il s'agissait de la maladie de Creutzfeldt-Jakob, mais peut-être devrais-je m'expliquer un peu.

La MC-J est l'une des nombreuses maladies appelées encéphalopathies spongiformes transmissibles (EST). Celles-ci comprennent le syndrome de Gerstmann-Straussler-Sheinker (GSS), l'Insomnie Fatale Familiale (IFF) et le Kuru chez les hommes, et la Scrapie et l'Encéphalopathie Spongiforme Bovine, respectivement chez le mouton et le bœuf. Il est intéressant de noter (à la lumière de cette affaire) que l'ESB comme le Kuru sont associés à la consommation de tissu neural infecté. Dans le cas du Kuru, c'était du tissu humain consommé (surtout par des femmes et des enfants, car les hommes adultes se réservaient les muscles) lors des rites funéraires des indigènes Fore habitant les hauts plateaux orientaux de la Nouvelle-Guinée. Cette pratique (une partie d'une cérémonie rituelle du culte des ancêtres) a maintenant été proscrite et le Kuru a pratiquement disparu [c'est une fascinante histoire, autant du point de vue anthropologique que scientifique : Carl Gajdusek doit son Nobel à ces travaux].

La pathogénie de ces maladies est toujours débattue avec ardeur, mais l'avis actuel favorise «l'hypothèse du prion». La protéine prion (PrP^{c}) est codée par un gène hôte ; elle est présente dans les tissus neuraux normaux [probablement aussi sur les cellules B et les CD, d'où des implications pour les transfusions sanguines] et ne cause normalement aucun problème – elle peut même être essentielle pour la fonction cérébrale. Dans les EST, la PrP^{c} se transforme en une isoforme structurelle différente (PrP^{sc}) qui s'agrège en de grandes fibrilles amyloïdes qui forment les plaques spongiformes. La réaction PrP^{c} PrP^{sc} entraîne le changement structurel de la PrP^{c}, avec la transformation des hélices en structures , lequel est apparemment amorcé par la PrP^{sc} bien que d'autres cofacteurs (probablement des HSP et des chaperonnes) jouent probablement un rôle [un cofacteur viral ? De nouveaux virus sont détectés avec une régularité alarmante !]. Le mécanisme en est inconnu, mais cette conversion a été réalisée *in vitro* sous conditions dénaturées. La PrP^{sc} purifiée (traitée pour retirer les acides nucléiques) semble être capable de provoquer la maladie quand elle est injectée dans le cerveau d'animaux. C'est-à-dire que la protéine PrP^{sc} seule peut transmettre la maladie – les agents infectieux conventionnels doivent disposer soit d'ADN, soit d'ARN. Mais pas les prions. Cela semble aller à l'encontre de toute la biologie moléculaire conventionnelle : sans acide nucléique, il ne devrait y avoir aucun moyen de transférer l'information nécessaire à un agent pour se reproduire [quoique logiquement, comme une protéine est codée par l'information portée par l'acide nucléique, la protéine elle-même doit contenir une partie de cette information]. Je dois aussi mentionner que l'infectiosité de la PrP^{sc} est hautement résistante à une variété de protocoles de désinfection (formaldéhyde, -propiolactone, protéases, détergents doux et rayonnements , et [pour ne pas mentionner la cuisson]). L'infectiosité est conservée pendant 3 ans après inhumation du matériel infecté [intéressant de notre point de vue : cimetières ?] ; il est vraiment difficile de détruire ces choses !

Les EST se rencontrent sous plusieurs aspects. L'IFF, la GSS et quelques MC-J sont dues à des mutations de la lignée germinale (mutations P102L, D178N et M129) dans le gène PrP, ce qui en fait des maladies génétiques héréditaires. Notez que les gènes PrP sont un peu polymorphes, mais tous conservent certaines particularités comme l'octa-séquence penta/hexamérique PH/QGGG(G)WGQ et la riche région AG après la dernière octa-séquence. Certaines MC-J sont iatrogènes (transmises à l'occasion d'opérations de chirurgie cérébrale ou par des hormones de croissance purifiées provenant de cadavres), mais la majorité (~ 80%) est sporadique – sans signe direct de transmission (ce qui implique que cette mutation du gène PrP peut survenir spontanément pour produire la PrP^{sc}). Il faut aussi noter que tandis que certaines mutations du gène PrP existent et sont associées à la maladie chez des individus, les différences du gène PrP existent aussi entre espèces. C'est un facteur important du phénomène de «barrière entre espèces» : certaines EST ne se transmettent pas aussi aisément d'espèces à espèces que d'autres. En effet, la génétique de la sensibilité est remarquablement sélective même à l'intérieur d'une espèce : certaines races de moutons sont très sensibles à la scrapie, d'autres sont totalement résistantes. Fondamentalement, l'inoculation de PrP^{sc} purifiée de sources différentes à des souris déclenche la maladie avec des périodes d'incubation variables selon la source, mais ces périodes sont constantes pour chaque source donnée de PrP^{sc}. Ceci indique qu'il y a plusieurs souches de PrP^{sc}, malgré des séquences très similaires ou identiques de la protéine PrP^{c} [de nouveau, c'est contraire à la biologie conventionnelle]. Incidemment,

personne ne connaît les origines de l'EST. Elle a pu être transmise au bétail par une alimentation à base d'abats animaux infectés par la scrapie [les moutons ont eu la scrapie pendant des centaines d'années] ou pouvait être présente à faible incidence dans la population bovine [Stetsonville, Wisconsin : épidémie d'EST chez le vison en 1985. Une EST méconnue dans le bétail américain ?] et avoir ensuite été amplifiée en nourrissant le bétail avec des abats bovins chauffés. La réponse semble tourner autour de l'alimentation infectée par le prion, bien qu'une autre théorie établisse un rapport entre l'utilisation de pesticides et le déclenchement d'un changement dans la structure de la PrP^c. Produire des agents d'EST semble hors de question : nous ne disposons pas de la technologie nécessaire. Notez également que la dose infectieuse est pour une grande part incertaine : quelques études ont montré que par voie orale les doses infectieuses de scrapie pour des souris sont de 10^{-6} à 10^{-9} g de tissu cérébral. Il semble qu'il existe un rapport inverse entre la quantité de substance consommée et la durée de la période d'incubation.

Toutes les EST entraînent des symptômes neurologiques : la MC-J entraîne une démence progressive (avec perte de mémoire et désorientation), des tremblements faciaux, une ataxie et une somnolence, avant d'en arriver aux attaques, au coma et à la mort. Le Kuru, qui signifie littéralement «trembler de peur», est caractérisé par une ataxie progressive, des tremblements, une dysarthrie et une labilité émotionnelle, sans démence. Avec les EST les périodes d'incubation sont variables, mais très longues ; pour le Kuru la moyenne est de 15 ans ; pour la MC-J sporadique, elle est dans la majorité des cas de plus de 50 ans. Cependant, au R.-U. il y a une nouvelle variante de MC-J qui semble intervenir en moins de 30 ans. Cette nvMC-J a une pathologie différente de la MC-J sporadique ou familiale et est probablement liée à la consommation de bœuf infecté par l'ESB [bien que cela n'ait pas été prouvé]. À l'heure où j'écris, seule une poignée de cas de nvMC-J est survenue, mais considérant que plus de 160 000 bovins sont mort d'ESB au R.-U. et que probablement environ 1 million sont entrés dans la chaîne alimentaire, mes collègues britanniques sont extrêmement inquiets que beaucoup, beaucoup plus de cas de nvMC-J se produisent dans les années à venir. Actuellement, aux E.-U. et en Europe, l'incidence de la MC-J dans la population est approximativement de 1 pour 1 000 000. Malgré la longue période d'incubation des EST, une fois que les symptômes ont commencé, la mort survient en 3 à 12 mois. La pathologie est progressive et implacable. Il n'y a aucune rémission ou rétablissement. Il n'y a aucun traitement. Le résultat est uniformément fatal.

Le diagnostic des EST est difficile, et se fonde généralement sur des observations cliniques [une décharge périodique sur un EEG peut être une indication]. Il n'y a aucun moyen fiable de confirmer une EST suspectée chez des patients vivants [bien que la biopsie des amygdales en ait le potentiel] et le diagnostic définitif exige un examen microscopique post mortem du tissu cérébral.

Revenons aux spécimens de Manhattan : l'examen histologique que j'ai effectué a montré une accumulation massive de fibrilles amyloïdes dans le cortex préfrontal et le cervelet. Ces deux zones sont bien développées chez l'homme et chez les primates supérieurs, et sont associées au développement intellectuel (y compris le langage) et à la mémoire. L'accumulation de fibrilles amyloïdes aurait dû provoquer une rupture massive des tissus, mais il semblait y avoir une certaine structure plus ordonnée dans ces secteurs. Les fibrilles semblaient former des matrices denses et alignées (presque cristallines). Peut-être que cela facilite le stockage de la mémoire et les capacités de traitement altérés que vous avez mentionnés – toutefois on s'éloigne de mon domaine.

La PCR et l'analyse de la séquence du gène PrP des spécimens ont révélé une mutation ponctuelle inhabituelle dans la séquence de codage, ayant pour résultat une modification prévue G124R de la séquence de l'aminoacide, laquelle modifie radicalement la densité de charge dans la région établissant les liens entre les domaines hélicoïdaux H1 et H2. Cette modification n'a pas été décrite auparavant dans des publications : Dieu seul sait quelle est sa signification en termes de fonction biologique [s'il y en a une], quoiqu'elle constitue un site potentiel de glycosylation. En parallèle, des extraits de sections du cerveau ont été testés contre un panel d'anticorps bactériophages [le nec plus ultra il y a deux ans !] qui avait été produite précédemment. Par hybridation soustractive de la panoplie contre du tissu cérébral humain normal (pour enlever les anticorps qui interagissent avec le cerveau normal) et par une seconde soustraction contre le foie du sujet de Manhattan (pour enlever les anticorps réagissant aux antigènes du CMH, etc.), un unique anticorps (nommé 4A77) qui était co-localisé avec les fibrilles amyloïdes dans les sections cérébrales (et a réagi si spécifiquement avec la PrP^{sc}) a été obtenu. Les Western blots d'un gel 2D-PAGE des extraits cérébraux pour contrôler la taille de la PrP^{sc} ont donné un résultat inattendu : la PrP^{sc} normale a une Mr de 27 à 30 kDa. La protéine avec laquelle l'anticorps 4A77 a réagi était un point unique de 39 kDa. Il était possible que 4A77 ait réagi d'après une protéine sans rapport avec le prion, mais co-localisée avec les fibrilles amyloïdes dans les sections cérébrales. Donc le point de 39 kDa a été micro-séquencé. Les 20 aminoacides de l'extrémité N-terminale obtenue à partir de la protéine l'ont identifiée comme un PrP [une séquence identique à celle prévue pour le PrP aa après clivage du peptide signal 22 mer]. La raison pour laquelle la taille est différente demeure un mystère : elle pourrait être plus importante à cause des différents modèles de glycosylation ou en raison de l'épissage de l'ARNm, mais la séquence du PrP n'a pas de sites de clivage ou d'épissage connus qui pourraient donner un produit de cette taille. Je parierais sur un ajout post-transcriptionnel de carbohydrate complexe au niveau d'un des deux sites normaux de glycosylation ou du résidu muté R124. Malheureusement, il ne reste pas d'échantillons pour pousser la recherche plus avant.

Passons au second spécimen que vous m'avez envoyé (le *Manuscrit Goule*). La couverture du livre est également apparue comme du tissu humain à l'analyse génétique, et l'observation microscopique a révélé qu'il s'agissait de peau. Des lésions prononcées à sa surface ont indiqué qu'elle avait été écorchée. Elle a aussi fortement réagi à l'anticorps 4A77, ce qui était extrêmement surprenant car la PrP^{sc} devrait être limitée au tissu neural (bien que dans la scrapie l'infectiosité puisse être dépistée dans le tissu lymphoïde en début d'infection) ; j'ai recontrôlé le spécimen de peau du sujet de Manhattan avec 4A77 et j'ai obtenu un résultat négatif. Le gène PrP dans la peau du *Manuscrit Goule* n'a pas non plus montré la mutation G124R [De plus en plus curieux]. Les protéines extraites étaient insuffisantes pour déterminer la masse moléculaire par Western blotting. Des fragments d'os dans le dos du livre ont été poncés avec une sorte d'abrasif et toutes les traces de chair ont été enlevées. L'os ne réagit pas non plus avec 4A77. La CG et la SM du papier et de l'encre ne montrent rien d'anormal ; biologiquement parlant, le papier comme l'encre semblent inertes.
Et c'est le mieux que j'ai pu obtenir par une approche purement scientifique. Je ne suis pas très chaud pour continuer. Cela a été dur, particulièrement en considération des précautions que j'ai dû prendre jusqu'à présent [Je risquerais gros si jamais le CDC découvrait ce que j'ai fabriqué…]. Tout a été fait sous conditions BSL 4 (la plupart du temps dans des boîtes à gants) ce qui est la principale gêne. Cependant, avec les risques potentiels sur lesquels vous aviez insisté dès le départ, je ne vois pas comment j'aurais pu faire autrement.

Voici maintenant la conjecture que vous attendiez. Que le sujet de Manhattan soit [ait été ?] humain est une certitude – génétiquement du moins, mais les anomalies anatomiques [sans parler des problèmes psychologiques qu'il devait présenter] indiquent que le sujet est différent des humains normaux. Je n'ai aucun moyen de savoir si des mutations dans d'autres gènes pourraient provoquer une telle altération physique, ou si les modifications sont dues à des mécanismes moins ordinaires. Pendant mon association avec le groupe, j'ai vu des choses que je ne peux pas expliquer. En voilà une autre.

Notez que la pathologie cérébrale est différente, mais évoque, celle de la MC-J. Je ne suggère pas un instant que cet individu souffrait réellement de cette maladie, mais plutôt que cela semble être un cas de nouvelle forme d'EST encore jamais rencontrée. En supposant que la pathologie cérébrale a été transmise par un prion – et à l'heure actuelle, cela semble probable en raison des pathologies découvertes – l'hypothèse est qu'elle a dû être transmise par des pratiques cannibales. C'est étayé par le compte-rendu de vos agents. Néanmoins comme je l'ai mentionné auparavant, avec la MC-J, il y a des cas sporadiques et des cas héréditaires. Le fait que nous n'ayons aucun moyen de savoir si cet individu avait des antécédents familiaux d'EST est un obstacle pour comprendre la pertinence de la pathologie cérébrale avec son comportement [ou inversement – il y a des chances pour qu'il l'ait contractée à partir de tissu humain infecté en raison de ses pratiques cannibales].

La question vraiment intéressante est de savoir pourquoi le sujet n'est pas mort de l'infection. Certaines recherches récentes suggèrent que l'infectiosité de l'EST (bien qu'à faible niveau) puisse persister à long terme dans le cerveau sans symptômes manifestes. Il est donc *possible* qu'une infection infraclinique puisse exister. Cependant, étant donné l'importance de la pathologie présente, je trouve que c'est peu probable dans le cas de cet individu ; je suis convaincu que la nature cannibale et la présence d'une pathologie comparable à une EST sont chez lui trop frappantes pour être des coïncidences.

Cependant, comment cela s'accorde-t-il avec le sort de la personne que vous connaissez ? D'après ce que vous m'avez dit, sa condition serait consécutive à un contact avec le *Manuscrit Goule*. En premier lieu, je dois souligner que bien que je soupçonne que ce soit le cas, nous n'avons aucune preuve qu'elle est infectée par une EST et que cela ne peut être diagnostiqué avec certitude que *post mortem*. Il peut être intéressant de séquencer son gène PrP et de voir s'il porte la mutation G124R. Cependant, étant donné son état mental déjà fragile, je ne suis pas certain que ce serait une bonne idée de lui apprendre qu'elle peut être atteinte d'une maladie cérébrale fatale. Quoique la substance de la couverture du livre soit sans aucun doute contaminée par le prion mutant, et à moins qu'elle ait par inadvertance ingéré cette substance, il n'y a aucune raison apparente pour qu'elle ait été infectée : pour autant que nous les comprenions, les prions ne sont pas contagieux par contact avec la peau. De toute façon, la période d'incubation avant que les effets des prions deviennent manifestes se mesure en années, pas en jours. Sa «transformation» a été trop rapide pour être expliquée par la science médicale conventionnelle, indépendamment du mécanisme. Notez que je n'ai essayé aucune étude de transmission aux animaux : à mon avis ce serait risqué et difficile, et la valeur des données obtenues par cette voie serait de toute manière douteuse.

Que puis-je donc conclure ? Une explication à ces anomalies est que nous observons deux syndromes tout à fait distincts (peut-être *via* une exposition à des souches de prions différentes ou en raison de prédispositions génétiques différentes chez les individus affectés). Le premier syndrome résulte probablement de l'ingestion de substance contaminée par le prion ou d'une caractéristique génétique héréditaire, et aboutit à une dégénérescence caractérisée par des lésions graves dans les zones du cerveau responsables de la mémoire. Ce processus se produit probablement au cours d'une période de temps étendue, étant donné la quantité de fibrilles amyloïdes – qui prennent des années pour se développer. Le second syndrome est plus rapide, associé au *Manuscrit Goule*. Il semble n'y avoir aucune dégradation mentale initiale, mais nous ne pouvons pas l'exclure ultérieurement [en supposant que la dégénérescence se poursuive]. Je regrette de ne pas pouvoir être plus optimiste sur les implications que cela entraîne pour cette personne. Notez que les deux syndromes semblent avoir des manifestations physiques similaires. Je ne sais absolument pas pourquoi (bien que la position bossue puisse être due à des problèmes musculaires ou être une caractéristique adaptative lié à l'existence souterraine). Quant au *Manuscrit Goule*, il est possible que le texte lui-même ait quelque influence nuisible (comme votre connaissance le suggérait) qui déclenche ou accélère la dégénérescence. Je suggère, et c'est le minimum, que le livre soit conservé en sûreté. Sa destruction serait préférable.

[Rétrospectivement, il est possible que le sujet de Manhattan ait eu une caractéristique génétique (peut-être sans rapport avec le gène PrP) qui l'a rendu hypersensible à l'agent. Il est plus gênant de penser que la caractéristique l'a rendu résistant aux effets pathologiques de l'agent, et que c'est ce qui l'a maintenu en vie. Les implications de ceci pour le reste de la population ne sont pas réconfortantes !]

J'ai peur que ce soit là toutes les données que je puisse fournir sur la question à l'heure actuelle. Deux choses devraient être évidentes dans ce rapport. L'une est que les données ont une valeur pratique plutôt limitée. Si je dois continuer, j'aurai besoin de plus de matériel pour travailler. Deux jeux d'échantillons – l'un inerte, l'autre consistant en une collection de tissus fixés dans le formol – ne sont pas vraiment suffisants pour faire plus qu'effleurer le problème [des tissus congelés provenant d'enquêtes récentes ! Merde, Alphonse – pourquoi ne pouviez-vous pas mettre la main sur ce matériel plus tôt !] Pour des résultats définitifs, des sujets vivants seraient nécessaires pour des examens par I.R.M., des tests psychologiques, des interrogatoires, etc. Les études de contamination exigeraient aussi des sujets vivants. Inutile de dire, que je ne suis pas préparé (légalement, physiquement et moralement) à envisager cette option. La seconde conclusion est que je soupçonne que les réponses dont vous avez besoin sont au-delà de la science actuelle. Je suis désolé de ne pas pouvoir vous apporter plus d'aide à cet égard.

Cordialement,

Professeur Grant Emerson, Dsc., PhD., BA., FRCPath, FIMLS, FIBioI Cbiol.

3SEP96 04:2:17 -0600 AMENDE LE 3JUN98 08:37:23 -0600 Rapport sur les Souterrains de Manhattan

Rapport sur le Gel Toxique de Pittsburgh

Professeur Grant Emerson

170CT98 16:23:44 0500

Alphonse,

Voici les résultats préliminaires que j'ai obtenus en analysant les échantillons fournis par la récente enquête du groupe à Pittsburgh. En général les résultats laissent présumer une origine non-terrestre pour le matériel, mais comme d'habitude, j'ai bien peur qu'ils soient peu concluants. J'estime qu'une analyse complémentaire des données préliminaires est justifiée, mais peut-être devrait-elle être conduite par un chercheur plus expert en chimie organique.

Pour résumer le contexte de l'étude, on m'a informé que le matériel a été recueilli sur un corps trouvé dans une benne à ordures au centre de Pittsburgh. C'était le troisième sur un total de cinq décès connus dont les causes paraissaient similaires. L'enquête des agents a révélé que les victimes étaient des consommateurs notoires de drogues par voie intraveineuse et que les décès se sont produits sur une période de deux semaines en mai 1998. L'équipe enquêtrice ne pouvait exclure l'existence de contacts entre les victimes. Tous les corps ont été mutilés à divers degrés, et présentent des blessures profondes qui n'ont pas saigné, sur l'abdomen ou la poitrine de trois des cinq victimes (dont celui de la victime n° 3). Malgré les mutilations qui comprenaient également des marques de griffes, et ce qui semblait être des brûlures caustiques, le coroner a conclu à une mort par empoisonnement provoqué par un agent inconnu, ayant conduit à un arrêt cardiaque et respiratoire. Une substance semblable à l'échantillon qui m'a été envoyé pour analyse couvrait les bords des blessures et maculait les vêtements et la peau. À la suite d'un contact avec la substance, un officier en uniforme du département de police de Pittsburgh a été admis à l'hôpital, présentant des symptômes d'essoufflement et de tension élevée. Après un traitement soutenu, l'officier a connu un complet rétablissement. On n'a depuis découvert aucun nouveau cas et l'enquête est suspendue en attendant ce rapport.

Le pathologiste initial a commencé avec l'échantillon de sang de la victime n° 3 ; il a conduit un scanner toxicologique qui a révélé la présence de métabolites de l'héroïne et du crack. La sérologie de routine a aussi permis de constater que la victime était positive au VIH et à l'hépatite B. Le travail biochimique plus rigoureux que j'ai demandé à déterminer la présence de grandes quantités d'endorphines et d'adrénaline dans l'échantillon. De légères traces de petites molécules organiques dont 2-méthylbutane et 1,1-diphényléthylène étaient aussi décelables. L'échantillon de sang ne révèle rien de plus. L'adrénaline n'est pas étonnante, eu égard à la mort violente de la victime, bien que l'endorphine (un peptide neurotransmetteur associé aux activités de soulagement de la douleur) soit inhabituelle. Les produits organiques sont également peu communs et je soupçonne qu'il s'agit de produits de décomposition d'une plus grande molécule (ou d'un groupe de molécules). Vu la source du spécimen (un drogué par voie intraveineuse), il est possible que ceux-ci soient des métabolites de quelque narcotique avec lequel je suis peu familier. Un chimiste légal peut être plus qualifié pour évaluer cette éventualité, bien que ces données puissent aussi être interprétées avec une autre perspective au vu de certaines de mes conclusions ultérieures.

L'autre matériel est bien plus intéressant. Visuellement cela semble être un liquide visqueux et opaque de teinte bleue, ressemblant vaguement à de la colle à papier peint bleuâtre. L'échantillon fourni, environ 10 ml, pesait 11 g. L'observation initiale indiquait qu'il paraissait immobile dans le conteneur de transport en verre. Cependant, après son transfert dans une boîte de Pétri en plastique, il est devenu motile et s'est lentement déplacé, allant et venant à la surface de la boîte, d'une façon qui paraissait systématique. Cela pourrait être interprété comme une tentative intelligente d'examiner son nouvel habitat. C'est alors que j'ai remarqué que la boîte de polystyrène avait commencé à se dissoudre là où la substance était entrée en contact avec elle. Un rapide réexamen n'a révélé aucun signe de dommages au conteneur de transport ; la substance a donc été rapidement transférée de nouveau dans ce conteneur, et lors de toutes les procédures suivantes, des instruments en verre borosilicaté et en acier inoxydable ont été utilisés. Le déplacement de la substance révélait un type de motilité à base de glissements et d'ondulations, qui me rappelait certaines espèces de moules de boue. Un examen complémentaire a montré que le matériel était également capable de procéder à l'extension de sortes de pseudopodes, mais cela paraissait beaucoup moins fréquent que les glissements/ondulations.

Les études initiales se sont concentrées sur les aspects comportementaux et physiques de la substance. Elle s'est avérée être insensible au son et à la lumière, à la fois dans les spectres visible et UV. La pression physique (à l'aide d'une sonde en métal) a d'abord provoqué son recul, puis son glissement vers le stimulus. La division de la substance en deux avec une lame de verre porte-objet était aisée à effectuer, les deux parties fusionnant à nouveau complètement quand la barrière était retirée. La séparation prolongée des parties n'a pas mis en évidence d'effets visiblement nocifs, que ce soit sur les plus grands ou sur les plus petits fragments. En fait, les deux parties semblaient conserver une activité indépendante. Ceci a facilité d'autres expériences sur la sensibilité de la substance. La chaleur (d'un fer à souder ou d'une flamme nue) a provoqué son rapide recul et sa calcination (mais sans brûler, ce qui est surprenant à la lumière des découvertes décrites ci-dessous), suggérant des dommages physiques. Le froid (réfrigération, congélation à -20 ou -70 °C ou l'exposition à l'azote liquide) n'a semblé avoir aucun effet, excepté celui de rendre la substance plus visqueuse. L'azote liquide ne l'a pas solidifié, ce qui est bizarre. L'exposition à des environnements anaérobies n'a eu aucun effet perceptible, ni l'exposition au vide partiel ou à des pressions atmosphériques plus élevées dans une fiole de dessiccation. Elle n'était pas miscible dans l'eau, mais l'éther l'a rapidement perturbée, provoquant un bouillonnement et finalement sa dissolution ; le fin précipité blanc résultant était soluble dans l'eau. Une analyse ultérieure de ce précipité a indiqué que c'était un mélange composé de protéines et d'hydrate de carbone. La substance disponible était cependant insuffisante pour de nouvelles études sur la protéine. Il n'y avait pas d'ADN ou d'ARN détectables dans le précipité. La spectrographie IR de la phase éther s'est révélée contenir de nombreux pics correspondant à des molécules organiques de basse Mr. De même, un mélange complexe de composés organiques de Mr basse à moyenne a été obtenu à partir du liquide extrait du centre de la substance grâce une aiguille hypodermique et une seringue (en verre). Je vous expédierai ces données en temps utile. L'interprétation détaillée de ces informations exigerait cependant quelqu'un de plus expert que moi. Le centre de la substance contenait très peu d'eau et l'introduction d'une solution saline à l'aide de la seringue a provoqué la formation de vésicules qui sont remontées à la surface, où elles ont éclaté en expulsant la solution. Des gouttelettes d'eau placées à la surface de la substance ont été ingérées, mais ont été pareillement expulsées quelques minutes plus tard. Ceci sous-entend à la fois l'existence de mécanismes homéostatiques et/ou alimentateurs, et que l'intérieur de la substance est composé d'un milieu non aqueux.

Au microscope optique il y avait de nombreuses vésicules, visibles par contraste de phase, avec une sorte de substance granulaire que j'ai supposé être le composant protéique. Des colorants biologiques conventionnels (iodine, violet cristal de Gram, safranine, vert malachite, bleu Evans, Giemsa, etc.) ont été absorbés à divers degrés, mais n'ont pas révélé aisément des structures cellulaires identifiables, comme des noyaux, des membranes cellulaires ou des mitochondries, ce qui n'est pas étonnant étant donné l'absence d'eau dans la substance. Les granules ont retenu les colorations liées aux protéines, confirmant mes soupçons initiaux. La microscopie électronique à balayage a révélé une surface généralement lisse avec de légères protubérances et indentations (peut-être des vésicules proches de la surface). La microscopie E.T. et la teinture négative au tétroxyde d'osmium ont donné peu d'informations supplémentaires et n'ont pas révélé la présence d'une structure comparable à un cytosquelette, bien qu'une épaisse structure membraneuse soit visible. Les granules étaient évidents par M.E.T. et ne paraissaient pas être délimités par une membrane ou organisés

ultra-structurellement, suggérant qu'ils étaient des corps d'inclusion d'un genre indéterminé. C'est troublant en soi, car il n'y avait pas de ribosomes ou de substance ressemblant à la chromatine présents (c'est-à-dire de composants cellulaires nécessaires pour coder et synthétiser les protéines), ce qui laisse à penser que les protéines ont été prises à l'extérieur de la substance, plutôt que produites à l'intérieur. Ceci a été confirmé par l'ajout d'une solution d'un anticorps marqué par fluorescence à la substance, avec incubation de 30 minutes, enlèvement par lavage de l'anticorps non-lié et examen par microscopie confocale : on pouvait aisément voir les inclusions fluorescentes à l'intérieur de la substance.

Biochimiquement, la substance est une énigme. La surface est acide (pH 2,0), ce qui suppose la présence d'un quelconque acide organique à la surface de la membrane. Ce serait suffisant pour causer les brûlures caustiques observées sur les victimes. Pour le reste, la substance est biochimiquement inerte, sans réactions de catalase ou d'oxydase et sans capacité à fermenter les sucres. Les tentatives de cultiver la substance sur des milieux bactériologiques conventionnels ou sur un milieu de culture tissulaire ont uniformément échoué. La culture conjointe avec des colonies bactériennes ou des cellules rénales de singe vert a échoué, probablement en raison de l'acidification rapide du milieu après ajout de la substance.

Les dernières séries de tests effectuées concernaient la toxicité de la substance. Placée dans une boîte de Pétri, dans une chambre contenant une souris vivante, la substance n'a eu aucune réaction. L'enlèvement du couvercle de la boîte n'a de nouveau eu aucun effet, bien que la souris ait commencé à s'agiter et se soit éloignée de la boîte (probablement en raison de l'odeur délétère de la substance remarquée par la première équipe enquêtrice). Le placement de la substance sur le dos de la souris a provoqué chez elle un début de recul. L'animal s'est ensuite calmé et n'a pas semblé souffrir ou éprouver de stress. Ses mouvements ont diminué au bout de 2 ou 3 minutes. Après encore 3 minutes, sa respiration était difficile, et la paralysie puis la mort sont intervenues dans les 10 minutes suivant l'exposition initiale. La substance est facilement partie en lavant la souris à l'eau savonneuse. L'examen du cadavre a révélé un type similaire de brûlures caustiques sur le derme, bien que tout le reste de la pathologie générale soit normal. C'est typique d'une toxine absorbée par la peau et agissant sur le système nerveux central. Des études ultérieures avec des souris pré-traitées à l'atropine n'ont cependant montré aucun effet bénéfique. Ma théorie est que la substance sécrète en réalité une toxine qui a aussi un effet anesthésique (ce n'est pas inhabituel chez les composés organiques – le phénol, par exemple, est acide, toxique lorsqu'il est absorbé par la peau et présente aussi un effet anesthésique local).

Au cours de mes recherches, j'ai découvert qu'un cas semblable avait été rapporté précédemment dans un obscur et éphémère journal scientifique de modeste réputation. L'article en question était une lettre aux *Annales des Sciences Bactériologiques et Pathologiques* (1929) vol. 3 page 223, écrite par un certain docteur James Morton et intitulée «*Chalmerii spp.* : une forme de vie dépourvue d'enzymes ?». La lettre présentait un «protozoaire» nouvellement découvert que Morton décrivait comme «complètement exempt d'enzymes». Sans aucun doute une affirmation intéressante dans les années 1920, c'est le moins qu'on puisse dire. Morton décrit aussi l'organisme comme étant «translucide et de couleur azurée, ne se conformant à aucune phylogénie précédemment observée». Il le décrit plus loin comme mortellement toxique pour les lapins et possédant des propriétés caustiques. Cependant, il ne décrit pas la source de ses spécimens. Pourtant ceci a l'air remarquablement semblable à la substance analysée ci-dessus. L'enquête sur le docteur Morton a révélé peu de faits probants autres que ses références comme membre de la Société Chimique Américaine entre 1911 et 1930, date de sa mort dans un accident de voiture. Il était diplômé de l'Université de l'Iowa et a ensuite été employé par le laboratoire chimique Partridgeville à Partridgeville en Californie. Il a publié plusieurs articles sur des méthodes en chimie analytique entre 1916 et 1922, la lettre décrite ci-dessus étant le seul article publié entre 1922 et sa mort. Les espèces *Chalmerii* n'ont jamais été décrites avant ou après cet article, et il n'y a aucun indice dans la lettre expliquant pourquoi Morton a choisi ce nom. Tout ceci est une piste intrigante qui peut être digne d'être suivie.

En commentaire final, je dois mentionner que la substance est devenue absolument non motile deux semaines après que je l'ai reçue et s'était évaporée en laissant des traces d'un pâle résidu inerte blanc bleuâtre, trois semaines encore après ça. Ce résidu pourrait bien être la protéine ingérée par la substance ; malheureusement il y en avait trop peu pour le vérifier d'une manière concluante. Mon opinion est que la substance dépend de quelque forme de nutriment que je n'ai pas pu découvrir. Quant à son origine, je ne peux que spéculer. Il est possible que la substance soit sécrétée par un autre organisme, mais un tel organisme exigerait une biochimie radicalement différente des normes terrestres. Le manque d'activité métabolique détectable semblerait le confirmer, de même que l'absence d'acides nucléiques ou de protéines endogènes. Il est concevable que les molécules organiques qui semblent constituer le composant liquide interne de la substance puissent s'associer pour former des structures éphémères à l'intérieur, mais la façon dont cela pourrait se réaliser en pratique me dépasse. De plus, la semi-intelligence manifestée par la substance est tout à fait inquiétante (je dispose d'une courte bande vidéo de ses tentatives d'exploration de son environnement que j'expédierai en temps utile). La manière dont la substance est produite est un autre mystère, de même que celui de savoir si elle pourrait ou non être vraiment considérée comme «vivante». La plupart des définitions de la vie exigeraient la capacité à se reproduire d'une manière ou d'une autre. J'imagine que la clef de cette énigme peut se trouver dans ce qui a causé les marques de griffes sur la victime, car il semble impossible que la substance soit en elle-même responsable de telles mutilations. À la lumière des effets toxiques présentés par la substance, je recommanderais cependant que vous rappeliez à vos agents de prendre toutes les précautions raisonnables au cours de leurs enquêtes.

Cordialement,

Professeur Grant Emerson, Dsc., PhD., BA., FRCPath, FIMLS, FIBioI Cbiol.

17OCT98 16 :23 :44 0500 Rapport sur Gel Toxique de Pittsburgh

Index

1,2,3,4,5,6,7,8,9,0

12ème Directoire Principal du Ministère de la Défense ... 414
22ème SAS ... 398
2ème GUMO ... 414
707e Bataillon de Missions Spéciales ... 318

A

AFEUR ... 313
Afghanistan ... 286
AFP ... 296
Afrique du Sud ... 287
Agence Australienne du Renseignement ... 297
Agence contre la Grande Criminalité Organisée ... 384
Agence d'Investigation sur la Sécurité Publique ... 358
Agence de presse Chine Nouvelle ... 312
Agence de Renseignement de la Police ... 324
Agence de Renseignement et de Sécurité Externe ... 354
Agence de Renseignement et de Sécurité Interne ... 354
Agence Fédérale de l'Information et des Communications Gouvernementales ... 400
Agence Nationale du Renseignement ... 287
Agence pour l'Organisation de la Sécurité Nationale ... 319
Agences fédérales internationales, les ... 284
Agences mondiales, les ... 284
AIS ... 395
AISE ... 354
AISI ... 354
AISP ... 358
Al Azif ... 76
Allemagne ... 290
Alva, DCI Margaret ... 60
Annexes ... 424
ANP ... 286
AOSP ... 319
Apollonov, Sabina ... 105
Appeler la Magna Mater ... 96
ARC REVE ... 118
Archives du GRU SV-8 ... 76
Argentine ... 293
Armée du troisième oeil, l' ... 46
Artillerie Côtière, Bataillons Amphibies ... 416
AS2 ... 396
ASIO ... 297
ASIS ... 298
Atrophie d'un membre ... 96
Australie ... 296
Azathoth ... 13

B

Baker, docteur John ... 124
Balfour, Sir Charles ... 43
Bataillon de la Garde de Sécurité des Marines des É-U ... 329
Berezhkov, Fedor ... 103
Berg, Joseph ... 162
Beria ... 74
BfV ... 291
BGS ... 292
Bibliographie ... 433
Bibliothèque d'Ivan le Terrible ... 76
Bibliothèque de Wu, la ... 176
Bibliothèque perdue, la ... 66
Bin Tau, Mok ... 166
Biopreparat ... 410
BND ... 290
Bogdashkavich, Jermija ... 102
Bordighera, Benevento ... 16
Branche d'Investigation des Accidents Maritimes ... 389
Branche Spéciale ... 386
Brodhead, MP Victoria ... 42
Bureau de la Sécurité des Communications du Gouvernement ... 366
Bureau de la Sécurité Diplomatique ... 331
Bureau de Reconnaissance Nord-coréen du Département de l'État-major Général ... 317
Bureau des Archives Nationales ... 385
Bureau des Estimations Externes de Nouvelle-Zélande ... 365
Bureau du Renseignement du Cabinet Général ... 314
Bureau du Renseignement ... 369
Byakhees, les ... 200

C

Cabala de Saboth ... 76
Canada ... 300
Carcosa ... 199
Cargill, Walter ... 39
Carincola, Franck ... 136
Carmichael, David ... 139
Carter, Karen ... 56
Castrés, les ... 93
CDSC ... 379
CEANA ... 293
Centre de Surveillance des Maladies Contagieuses ... 379
Centre Supérieur d'Information de la Défense ... 327
CESID ... 327
CFIB ... 301
Charlwood, Julia Sadler ... 57
Chermeninko, Natalia ... 107
Chien de Tindalos, le ... 155
Chien de Tindalos, le ... 164
Chine ... 309
Chu-tsao, Cho ... 158
CISC ... 303
Clare, Donald ... 58
Club Apocalypse, le ... 187
Coca Loco ... 155
Coca Loco ... 157
Codrington ; Major Kenneth ... 61
Colombie ... 313
Comité Conjoint du Renseignement ... 377
Comité de Coordination des Opérations Spéciales ... 348
Comité du Renseignement du Conseil des Ministres ... 376
Commandement de la Sécurité de l'APC ... 315
Commandement de Sécurité de la Défense ... 320
Commandement des Opérations Spéciales ... 415
Commission d'Enquête sur les Activités de Nazisme en Argentine ... 293
Commonwealth d'Australie ... 296
Compétences occultes ... 428
Complexe de Porto Rico, le ... 114
Complexe du Maryland, le ... 112
Confédération Suisse ... 418
Confessions du moine fou Clithanus ... 33
Confrérie du Nouveau Potentiel, la ... 149
Contrôle des armes au Canada ... 300
Cooper, Francis ... 88
Cooper, Neil ... 88
Corder, Colonel James ... 38
Corée du Nord ... 314
Corée du Sud ... 318
Corps des Carabiniers, Organisation Spéciale ... 356
Corps des Gardes de la Révolution ... 350
COS ... 415
CPS ... 378
Crampton, Nigel ... 40
Créature dans la boîte, la ... 190
Crématorium, le ... 69
CSD ... 320
CSEC ... 302
CSIS ... 304
Cthaat Aquadingen ... 33
Cuba ... 321
Culte du Grand Donateur, le ... 70
Cultus maleficarum ... 33
Cuthbertson, Thomas ... 59

D

DA ... 322
Danemark ... 324
DCPJ ... 334
DCRI ... 336
De Vermiis Mysteriis ... 178
Delta Green ... 120
Delta Green ... 26
Delta Green ... 81
Département de l'Amérique ... 322
Département du Renseignement Général ... 360
Département du Renseignement Naval ... 397
Deuxième Force Opérationnelle Interarmées ... 305
Dewey, Sonja ... 140
Dexter, Cynthia ... 161
DGR ... 322
DGSE ... 338
DI ... 394
Différentes formes de divination, les ... 431
Direction Centrale de la Police Judiciaire ... 334
Direction Centrale du Renseignement Intérieur ... 336
Direction de la Protection et de la Sécurité de la Défense ... 333
Direction du Renseignement du Ministère des Affaires Intérieures ... 374
Direction du Renseignement Inter-services ... 370
Direction du Renseignement Militaire ... 343
Direction Général des Renseignements de l'État-major ... 408
Direction Général du Renseignement ... 322
Direction Générale de la Sécurité Extérieure ... 338
Divination, les différentes formes de ... 431
Dossiers de la Karotechia ... 76
Dossiers du GRU SV-8 ... 76
Dossiers du Professeur Emerson ... 434
Dossiers du Smersh ... 76
DPSD ... 333
DRM ... 343
Dzyan, le livre de ... 33

E

EAB ... 365
Eddington, Allen ... 137
Égypte ... 326
Eh-poh Berg, Sang ... 167
Emerson, Professeur Grant ... 434
Équipe Spéciale d'Intervention de l'Agence de Police Nationale ... 359
ESC ... 302
ESI ... 359
Espagne ... 327
Établissement de la Sécurité des Communications ... 302
Étages nocturnes ... 228
État d'Israël ... 351
État-major Général de l'Armée Populaire de Libération ... 311
États-Unis d'Amérique ... 328
États-Unis mexicains ... 364
Êtres de Xiclotl ... 18
Extraits des dossiers du Professeur Emerson ... 434

F

Familles Sans Frontières ... 97
Fantôme de la vérité, le ... 199
FAPSI ... 400
FE ... 313
Fédération de Russie ... 400
Fedpol ... 418
Finlande ... 332
FOI 2 ... 305
Force de Police Spéciale ... 362
Force de Sécurité Nationale ... 326
Force de Sécurité Publique ... 361
Forces Spéciales ... 313
FPGRM ... 393
FPS ... 402
Fragments de G'harne, les ... 34
France ... 333
FSB ... 404
FSN ... 326
FSO ... 403
Fumo Loco ... 153

G

Gardiens de la Foi, les ... 182
GCHQ ... 388
GCSB ... 366
Gendarmerie Nationale ... 340
Genetic Agricultural Products, Inc. ... 150
GEVA ... 152
Ghroth ... 14
Gorge Profonde ... 130
Goules, les ... 185
Grand Donateur, le culte du ... 70
Grande Jamahiriya arabe libyenne populaire socialiste ... 363
GROM ... 373
Groupe d'étude du Véritable amour, le ... 151
Groupe de Protection de la Flotte des Royal Marines ... 393
Groupe des Forces Spéciales Anti-terroristes Urbaines ... 313
Groupe Opérationnel Mobile de Réaction ... 373
Groupe PERSPECTIVES, le ... 110
Groversville ... 128
Groversville ... 131
GRU SV-8 ... 64
GRU ... 408

H

Hastur, le Mythe d' ... 198
Hérétiques, les ... 186
Hermès Trismégiste ... 76
HMRC ... 382
Hoggard, Robert ... 138
Houghton, Kerry ... 106
Houston, docteur Darryl ... 163

I

IB ... 369
Icônes noires, les ... 96
Iconostase, l' ... 97
Ilarnek Papyri ... 34
Infection mentale ... 31
Insectes de Shaggai, les ... 12
Institut de Recherche Médicale pour la Défense Chimique de l'Armée des É-U ... 328
Institut du Renseignement et des Opérations Spéciales ... 352
Interpol ... 344
Introduction ... 4
IPS ... 346
Irak ... 346
Iran ... 347
Isenhan, Mark Lloyd ... 194
ISI ... 370

Israël 351
Italie 354
Ives, Basil 17

J

Japon 358
Jeu de tarot du roi en jaune, le 211
JIC 377
JITEM 421
Journal de Wu 178
Journal personnel du colonel Gregor Studnikov 76
JTF 2 305

K

Kalamatiano, Yalena 104
Karotechia 24
Karotechia 69
Knight, Tobias 41
Krogen, Valentine 122
Krylov, Yuri Nikoleavich 87

L

La Destinée 81
Lait de la Mère, le 152
Le Système 410
Les monstres et leurs Semblables 178
Les Services de Renseignements Canadiens 301
Lettre morte 244
Lewis, Matthew 160
Liao 149
Libye 363
Livre de Dzyan, le 33
Livre de l'Arabe, le 34
Lois actuelles sur les armes à feu au Royaume-Uni 375
Lotus Noir 149

M

Magonia 27
Magonia 35
MAIB 389
Majestic-12 111
Majestic-12 75
Majestic-12 81
Manuscrit du Sussex, le 177
Manuscrits Pnakotiques, les 34
Marché du Dragon de la Fontaine Noire, le 151
Maryland, le complexe du 112
Massa di Requiem per Shuggay 34
Mexique 364
MI-5 380
MI-6 390
Ministère de l'Intérieur 412
Ministère de la Justice 307
Ministère de la Sécurité d'État 309
Ministère de la Sécurité Publique Nord-coréen 316
Ministère de la Sécurité publique 310
Ministère du Renseignement des Forces Armées Révolutionnaires 323
Ministère du Renseignement et de la Sécurité 349
MIT 420
Moore, Sarah 44
MOSSAD 352
MRS 349
MSG 329
MVD 412
Mythe d'Hastur, le 198

N

Necrnomicon 76
Necronomicon 34
NIA 287
NID 397
Notes sur Grovesville, les 131
Nouvelle-Zélande 365

O

Office Fédéral de la Police 418
Office Fédéral de Protection de la Constitution 291
Ogarkov, Anatoli Semenovich 86
Opération Yamal, l' 79
Organisation Nationale du Renseignement 420
Organyzatsia, 99

P

Page, Agramant 195
Pakistan 369
Perov, docteur Armand 123
PET 324
PF 364
Phénomène X 128
PISCES 12
PISCES 20
PMRC 306
Pnakotica, le 76
Pokrovsky, Major Ekaterina 83
Police de la Sécurité Suédoise 417
Police de la Sécurité 332
Police Fédéral Argentine 295
Police Fédéral Australienne 296
Police Fédéral des Frontières 292
Police Fédérale 364
Police montée Royale Canadienne 306
Police Nationale Afghane 286
Police Nationale Cubaine 321
Police Nationale et Gendarmerie iraniennes 347
Police Nationale Israélienne 351
Police Nationale 342
Pologne 373
Porto Rico, le complexe de 114
Pouvoirs psychiques 424
Praesidia Finium 34
Prendergast, Thomas 141
PRO 385
Prodiges Thaumaturgiques dans la Caanan de Nouvelle Angleterre 178
Production Vidéo 135
Productions Haley et Arthur Tallent 132
PSB 406
PSP 372
Psychologie de la goule 185

Q

Quartier général des Communications du Gouvernement 388

R

Rangers Canadiens 308
Rapport des évènements survenus sur le navire anglais Dauntless en 1799 177
Rapport sur le Gel Toxique de Pittsburgh 443
Rapport sur le néo-Tissu de Groversville 435
Rapport sur les Humanoïdes Aquatiques 438
Rapport sur les Souterrains de Manhattan 440
Rasul Al-Albarin 76
RCMP 306
Réflexions par Ibn Schacabao 34
Régiment de Service Aérien Spécial 398
Régiment du Service Spécial de l'Air 299
Régiment Spécial de Reconnaissance 392
Renseignement de la Défense 394
République arabe d'Égypte 326
République d'Afrique du Sud 287
République d'Argentine 293
République d'Irak 346
République de Corée 318
République de Cuba 321
République de Finlande 332
République de Pologne 373
République de Turquie 420
République du Salvador 415
République fédérale d'Allemagne 290
République française 333
République Islamique d'Iran 347
République Islamique du Pakistan 369
République Islamiste d'Afghanistan 286
République italienne 354
République Populaire de Chine 309
République populaire démocratique de Corée 314
Réserves D, les 170
Révélations de Glaaki, les 34
Reverb, le 148
RICOCHET 111
Rites Sarrasins 34
Rites Toscans 34
Rittinham, Lady Marjorie 37
Roi en Jaune, le 199
Roswell 71
Roumanie 374
Royaume d'Espagne 327
Royaume de Suède 416
Royaume du Danemark 324
Royaume hachémite de Jordanie 360
Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord 375
Russie 400

S

Salvador 415
SÄPO 417
SAPS 289
SASR 299
SASS 288
SBS 399
Sceau de la déesse 96
Scenarios 218
SCRC 303
SCRS 304
Section Aérienne n°2 de l'Armée de l'Air 396
Section de Renseignement et de Lutte Anti-terroristes de la Gendarmerie 421
Service Australien du Renseignement de Sécurité 298
Service Canadien de Renseignement de la Sécurité 304
Service Canadien des Renseignements Criminel 303
Service de la Sécurité Générale 353
Service de Police du Pakistan 372
Service de Police Irakienne 346
Service de Police Sud-africain 289
Service de Protection Présidentiel 406
Service de Renseignement Aérien de l'Armée de l'Air 395
Service de Renseignement Libyen 363
Service de Renseignement National 294
Service de Sécurité du Renseignement 368
Service de Sécurité 380
Service des Douanes et Fiscal de Sa Majesté 382
Service des Poursuites Judiciaires de la Couronne 378
Service du renseignement Extérieur 407
Service Étranger des Etats-Unis 330
Service Fédéral de Protection 403
Service Fédéral de Renseignement 290
Service Fédéral de Sécurité 404
Service Fédéral des Frontières 402
Service Navan Spéciale 399
Service Roumain d'Informations 374
Service Secret de Renseignement 390
Service Secret Sud-Africain 288
Services de Renseignements Suisses 419
Severn Aerospace Ltd 31
Severn, vallée de 28
Shans, les 13
Shans, les 18
Shea, Ronald 17
SIC SEMPER TYRANNIS 73
Signe Jaune, le 199
Silkin, Colonel Gennadi Grigorevich 85
SIS 368
Skoptsis, les 92
Smersh 69
Smersh 74
SNI 294
SOCA 384
Sphère, la 79
SRC 301
SRC 419
SRI 374
SRR 392
Sterlikov, Colonel Viktor Adamovich 84
Strysik, docteur Bart 125
Suède 416
Suisse 418
SVR 407
Système (Le) 410

T

Talbot 192
Tarot, le jeu de 211
Tchos-Tchos, les 145
Tessons d'Eltdown, les 177
Tessons d'Eltdown, les 34
Testament de Carnamagos, le 76
Tiger Transit 144
Tong Shugoran 148
Tong Shugoran 151
Trépanation 53
Tunnels hollandais, les 188
Turquie 420

U

UM-0215 374
Une victime de l'art 218
USAMRICD 328

V

Vaisseau-Temple, le 19
Vallée de Severn 28
VanCarstens, Edda 193
Vidéographie 135

W

Watts, Henry 77
Wu, docteur Jensen 171

X

Xiclotl, êtres de 18

Y

Yamal, l'opération 79
Yhtill 199
Yrjo, Docteur Albert 110

Z

Zimyanin, Général Alexandr F. 82